#326 PS4 • PS5 • XBOX ONE • XBOX SERIES X • SWITCH • PC • MOBILE • 3DS • VR

POWER UNLIMITED

DE BESTE GAMING TV'S VAN 2021





DIABLO II RESURRECTED™

ALS DIT DE HEL IS, WORDEN WIJ ZONDAARS

PS NOW OF TOCH MAAR NOOIT? • DE WREEDHEID VAN WARZONE • RUSSISCHE ROBOTS MET ATOOMHARTEN • DUFFE DORKS LATEN DOODGAAN IN HOUSE OF ASHES • AL SINDS 2015 IN ONTWIKKELING: LITTLE DEVIL INSIDE • GEEN RETOURTJE VOOR RETURNAL? • RENNEND DOOR RESIDENT EVIL VILLAGE • MAAK VAN JE SWITCH EEN TAC-OPS WAR CENTRE



WWW.PU.NL
JUNI 2021
BP € 5,75



8 718226 108319 02106

RE SHIFT

Bij Power Unlimited kun je nu zélf bepalen hoe jij je abonnement wilt hebben. Betaal je liever in één keer voor het hele jaar of per half jaar? Dan hebben we twee abonnementsvormen waarvan een met een wel heel aantrekkelijk aanbod. Kies zelf de voor jouw ideale variant.

1 EEN JAAR

12 maanden Power Unlimited

Voor maar **€ 60,50** (€ 5,04 per editie)

VOORDELIGSTE KEUZE

2 EEN HALFJAAR

6 maanden Power Unlimited

Voor maar **€ 33,00** (€ 5,50 per editie)





+ Gratis lezen op pc, tablet en smartphone

GA NAAR PU.NL/ABONNEREN

Check Twitch.tv/PowerUnlimited!

IT'S ALL IN THE GAME

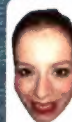
Nioh Gaiden



Nioh 2 was een van m'n meest gewaardeerde games van vorig jaar, maar mede vanwege de plotselinge gamedrukte én de ontiegelijke hoeveelheid content die Nioh 2 bezit, slaagde ik er toen niet in om 'm volledig uit te spelen en te Platinumen. Dat is een fout die ik momenteel op m'n PS5 aan het rechtzetten ben met Nioh 2 Remastered, vooral omdat ik m'n oude save-file gewoon kon overzetten naar deze technisch superieure versie. Het kersje op de taart is het feit dat Team Ninja eerder dit jaar met een update spelers ook nog eens de mogelijkheid gaf om een skin te rocken van niemand minder dan Ryu 'Ninja Gaiden' Hayabusa, dus, eh, tja, dan heb ik gewoon geen keus, hè?!



Chique in Shadowlands



Na flink wat werk verzet te hebben in de nieuwste World of Warcraft-uitbreiding Shadowlands ziet mijn rogue er uit om door een ringetje te halen. Ik noem deze look vampire chique.



Pokékiekjes



Ik ben verliefd op New Pokémon Snap, en het is ontzettend lastig om m'n beste foto's uit te kiezen. Hier toch een kleine selectie van de meest brute en schattige momenten.









Village-vakantie



Buiten het feit dat Resident Evil Village echt een volledig losgeslagen, idioot spectaculaire en natuurlijk ranzige game is, is 'ie ook belachelijk mooi. De RE Engine verdient daarom een Photo Mode en daar heb ik even een ansichtkaartje in gemaakt, want het is hier fan-tas-tisch. Groeten uit Roemenië! Meer belachelijk mooie, zelfgemaakte screens in de Profcheck-review verderop in deze PU.



Wil je daar saus bij?



World of Warcraft zweeft momenteel tussen patches, dus mijn vriendin en ik besloten Final Fantasy XIV Online een kans te geven. Dat pakte goed uit, niet in de minste plaats omdat je in deze MMORPG een voor- én achternaam mag verzinnen. Vanzelfsprekend heb ik al van vijf spelers een compliment gekregen over mijn naamkeuze. Bij het nemen van dit screenshot besefte ik pas hoe de naam van m'n Free Company (een soort guild) 't helemaal afmaakt.





Pag. 020



Pag. 024



Pag. 056



Pag. 062



Pag. 064

COVERVIEW

FIRST LOOKS

PREVIEWS

SPECIAAL

REVIEWS

VAST

COLOFON

POWER UNLIMITED



HOOFDREDACTEUR *Wouter Brugge*
EINDREDACTEUR *Marvin Toepoel*
REDACTIE *Wouter Brugge, Jan-Johan Belderok, Florian Houtkamp, Samuel Hubner Casado, Dennis Mons, Tjeerd Lindeboom, Willem van der Meulen, Raf Picavet, Jurjen Tiersma, Jacco Peek, Laura Kempenaar, Lucas May, Marvin Toepoel, Alie Sierkstra, Peter Koelewijn*
UITGEVER *Martijn Kollau*
REDACTIE-ADRES Power Unlimited • Richard Holkade 8 • 2033 PZ • Haarlem
VORMGEVING *Johnny Rijbroek*
ILLUSTRATIES *Jordi Peters, Neomi van Aerde*
VIDEOPRODUCER *Enno de Graaf* -
ADVERTENTIES AANLEVEREN *Marco Verhoog*
KLANTENSERVICE Tel. 023-5364401
DRUK Senefelder Misset Doetinchem

ABONNEMENTEN
Abonneren kan via de website **www.pu.nl**
Het Power Unlimited-abonnement bevat 12 edities, waaronder twee extra dikke nummers. Je krijgt dus 10 PU-magazines thuisgestuurd.
Een jaarabonnement kost € 60,50 (los nummer kost €5,75, een dubbelnummer €8,98). Een abonnement wordt alleen in Nederland en België toegezonden. Een nieuw abonnement wordt gestart met de eerst mogelijke editie voor een bepaalde duur.
Het abonnement zal na de eerste (betalings)periode stilzwijgend worden omgezet naar een abonnement voor onbepaalde duur en dan betaal je de reguliere abonnementsprijs, tenzij je uiterlijk één maand voor afloop van het initiële abonnement opzegt.

OVER OPZEGGEN:
Na de omzetting voor onbepaalde duur, kan op ieder moment, per wettelijk voorgeschreven termijn van 1 maand, worden opgezegd. Uw opzegging ontvangen wij bij voorkeur telefonisch. U kunt de Klantenservice bereiken via **023-5364401**.

PERSOONSGEGEVENS
Wij nemen je gegevens, zoals naam, adres en telefoonnummer, op in een gegevensbestand. De verwerking van jouw gegevens voeren wij uit conform de bepalingen in de Algemene Verordening Gegevensbescherming. De gegevens worden gebruikt voor de uitvoering van afgesloten overeenkomsten, zoals de abonnementenadministratie en, indien je daar toestemming voor hebt gegeven, om je op de hoogte te houden van interessante informatie en/of aanbiedingen.
Je kunt jouw persoonsgegevens opvragen om inzicht te krijgen in welke gegevens wij van je hebben, deze te corrigeren of, na beëindiging van de abonnee-overeenkomst, te laten verwijderen.
Stuur hiertoe een kaartje aan Reshift Digital, afd. klantenservice, Richard Holkade 8, 2033 PZ Haarlem of een e-mail naar **klantenservice@reshift.nl**

DE REDACTIE

HET VACUÜM VAN HET REVIEWPROCES





LOCKDOWN-REVIEW
LOW EFFORT LOOK

Een van de belangrijkste redenen dat ik dit werk na anderhalf decennium nog steeds doe, is dat ik zo ontzettend gek ben op het reviewproces. Het ontdekken van een nieuwe game in een soort vacuüm, de stilte voor de storm van iedereen z'n mening die eroverheen spoelt, is mijn favoriete, snobby privilege. Er staan nog geen walkthroughs online, je hebt alleen eventuele andere reviewers om je ervaringen mee te delen, en daardoor voelt het extra als een expeditie naar het onbekende. Een semi-heilige vertrouwenskwestie zelfs, tussen jou, de uitgever en de ontwikkelaar. Als je de code een beetje vroeg ontvangt – wat meestal niet eerder dan een week is – dan ga je in binge mode: zoveel mogelijk wordt van de agenda gewist om die dappere poging te doen de game voor het online embargo uit te spelen. Het liefst ben je klaar ruim voordat de reviews het net opgeslingerd mogen worden, want er moet natuurlijk hard nagedacht worden over het cijfer en wat er allemaal belangrijk is om in het artikel mee te nemen. Je hebt namelijk het levenswerk van niet één persoon, maar soms wel honderden in je handen, dus ik neem die verantwoordelijkheid van het beoordelen heel serieus. Het schrijven van een review kan daarom best een opgejaagde aangelegenheid zijn: je wil niets vergeten, alles in overweging nemen, terwijl je ook niets wilt spoilen voor de lezer én misschien een beetje entertainment wil bieden. Ondertussen hijgt het embargo in je nek. Het voelt soms een beetje alsof je een pleidooi aan het schrijven bent voor een rechtszaak die nooit zal komen, maar desalniettemin wel je reputatie kan kosten.

En dan komt je verhaal online.

De reacties druppelen binnen: mensen zijn nog méér gehyped, hun verwachtingen worden bevestigd of ze zijn teleurgesteld. Natuurlijk is er nog die ene lamzak die even moet benadrukken hoe waardeloos mijn reviews altijd zijn, maar nadat ik 15 jaar shitposts op m'n dak heb gekregen, glijdt dat zo weer van me af. Spannender zijn de recensies van de rest van de wereld, wat ook altijd wel weer een momentje is. Ben ik (wéér) die negatieve lul, zit ik juist boven het gemiddelde of surf ik lekker met de golf mee?

Helemaal als het een grote game is, eentje waar veel vanaf hangt, is een review schrijven echt een hoogtepunt voor me. Deze maand had ik er maar liefst twee: Returnal en Resident Evil Village, beide niet geringe titels waar ik diep ingedoken ben. En niet in m'n uppie dit keer! Ook Jacco heeft van het reviewproces mogen genieten, hoewel het qua tijd een stuk helser was zo vlak op de deadline, en heeft zijn kritische blik op New Pokémon Snap geworpen. Over hels gesproken, deze PU druipt wat dat betreft bijna van de lava, met heel veel Diablo en Little Devils Inside. Want dat is natuurlijk een andere belangrijke reden dat ik dit werk al zo lang doe: ik ben ontzettend gek op het PU-proces. ● *Wouter*

Ondertussen...



Graddus

Rekruteerde deze maand...

...een leger vol sekswerkers en adult film stars in Watch Dogs: Legion. Beschermd door een handjevol professionele huurmoordenaars, natuurlijk. Want tja, diep in mijn hart ben ik altijd 13 gebleven...



Jurjen

Ging deze maand...

...lekker verder met mijn nieuwe hobby: schilderen! En na wat Drentse landschapjes, vond ik het wel eens tijd voor een heel ander landschap...



JJ

Wilde deze maand...

...iets aan zijn geduld doen. Hoe kan ik anders Returnal uitspelen? Een RuneScape LEGO-set van 1.500 stukjes moet me helpen...



Alie

Spendeerde deze maand...

...een hele dag voor de brievenbus. De postbode kon elk moment voor de deur staan met New Pokémon Snap. En daar wilde ik na dik twee decennia natuurlijk geen seconde langer meer op wachten!



Jacco

Mocht deze maand...

...voor deze YouTube-thumbnail alles doen, behálve recht in de camera kijken.



Samuel

Ergerde zich deze maand...

...aan de limitaties van het schrijven voor een maandelijks tijdschrift. Want, ja, natuurlijk ben ik superblij dat Sony z'n beslissing heeft teruggedraaid om de online winkels van de PS3 en Vita voorgoed te sluiten, maar... moesten ze dat nou letterlijk enkele dagen doen vóór de release van de vorige PU, waarin mijn gigantische artikel over deze clusterfuck stond? IK PROBEER HIER RELEVANT TE ZIJN, OKÉ?!



Martin

Kreeg deze maand...

...een nieuwe stoel, en nu ben ik een nog betere gamer! Want iedereen gaat beter spelen met RGB, toch?



Marvin

Vierde deze maand...

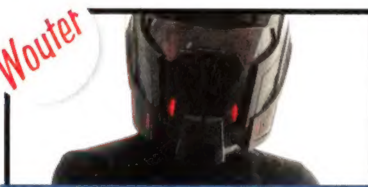
...m'n verjaardag, en daar hoort natuurlijk een low-res babyfoto bij. Het was tevens de dag waarop ik in quarantaine moest, want m'n vriendin werd positief getest op corona. Driewerf hoezee...



Raf

Had deze maand...

...net zoals alle voorgaande maanden waarin hij overwoog om deze foto in te sturen.:. er nog steeds geen verklaring voor.



Wouter

Kreeg deze maand...

...een van de vetste cadeaus in járen! Meer daarover in de volgende PU, maar echte Renegades weten natuurlijk allang wat ze hier zien.



Lucas

Adopteerde deze maand...

...een superschattige Wooloo. Omdat ik Pokémon Pearl had uitgespeeld vond mijn vrouw het een goed idee om mij te belonen met een heerlijk wollig schaapje. <3

Wordt vervolgd...

Gouden Wii!

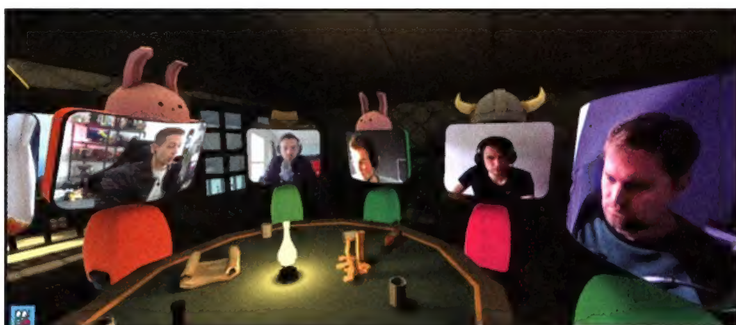
Dik een jaar geleden was Donny bij ons te gast op de redactie en hij had zijn gouden Nintendo Wii meegenomen. Yep, een 24-karaats gouden Nintendo Wii, je leest het goed. Deze is ooit gemaakt door THQ ter promotie van de game Big Family Games, omdat ze hadden vernomen dat Queen Elizabeth groot liefhebber was van bowlen in Wii Sports. Deze werd verstuurd, maar nooit aangenomen. De gouden console kwam weer terug bij THQ en het bedrijf ging failliet – nee, niet omdat ze pleuris veel geld hadden betaald voor deze Wii. Een verzamelaar kocht de knoppenmachine en verkocht deze weer door aan Donny. Donny heeft op zijn beurt ook weer de Nintendo Wii te koop gezet... voor 300.000 dollar!! Dus als je nog een klein fortuin in een hoek hebt liggen, dan zou je de gouden Wii van de Queen kunnen kopen. Sowieso een goed verhaal voor in de sportschool. Niet?





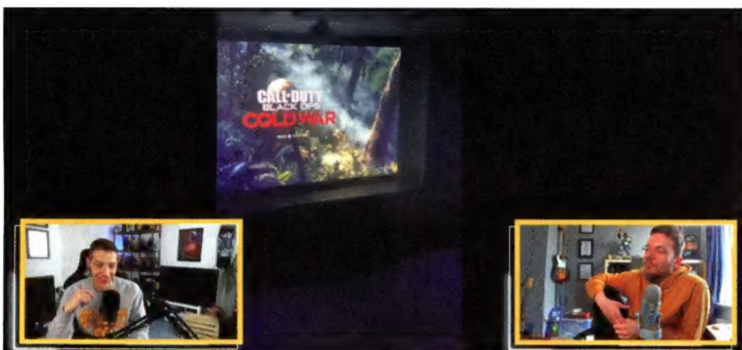
Redactievergadering

Af en toe moet je gewoon even de koppen bij elkaar steken, gewoon omdat het gezellig is en er dingen besproken moeten worden. Jij doet ongetwijfeld ook niks anders, via Zoom, Teams, Slack of een ander handig programma. Nu kunnen we natuurlijk een punt maken dat het best wel crazy is, dat wat verleden jaar misschien nog een telefoongesprek was, nu een video call moet zijn. Waarom? Dat weet geen mens, maar wat we wel weten is dat je ook dit soort gesprekken een stuk leuker kan maken.



Gamerooms!

In een grijs verleden hadden we een serie op ons YouTube-kanaal met de titel: 'De Gameroom van...'. Tjeerd ging langs bij bekende Nederlanders, streamers en YouTubers om te kijken waar er controllers bevingerd worden. Tof, leuk en tijd voor een tweede serie, dachten we. Die komt er ook aan, maar niet voordat we een kijkje bij jou in de gamekamer nemen. Want ook jij hebt ongetwijfeld je best gedaan om je collectie mooi uit te stallen en een muur van OLED-schermen te maken. En die zeldzame statue, die verdient een groter publiek. Dus stuur ons foto's en video's van je gameroom op Redactie@pu.nl en dan geven we jou een mooi plekje op deze pagina en op YouTube. Net zoals de thuisbioscoop (!!!!) van René, of de strakke kamer van onze vaste volger Orkatemmer. Maar ook de gezellige plek van Kris verdient een mooie plek. En voor een echte muur van bier, moet je bij Luc langsgaan.











- De Amerikaanse komiek Bill Maher vindt dat kijken naar game-livestreams op Twitch een "waste of time" is.
- Dan heeft de beste man nog nooit een hottub-streamer gezien.
- Google Stadia heeft onlangs een zoekfunctie gekregen.
- Twee jaar na launch.
- En dat voor een bedrijf dat groot is geworden dankzij een zoekmachine.
- Die zoekfunctie hebben ze bij Google nu overigens vooral nodig om gamers te vinden die via Stadia games spelen.
- Als je weet dat een Bitcoin minen op de Commodore 64 50 triljoen jaar kost, dan duurt het wachten op een artikel voor eindredacteur Marvin opeens niet zo heel lang meer...
- Uit documenten blijkt dat Fortnite goed was voor 9 miljard omzet voor Epic. De rest van hun games, hun Unreal Engine én hun shop brachten 800 miljoen op.
- Epic kan voortaan dus beter Fortnite gaan heten...
- Deze gegevens kwamen vrij tijdens de rechtszaak tussen Epic en Apple. Aangespannen door de eerste omdat Apple Fortnite van IOS had gesodemieterd.
- Geïnteresseerden konden de rechtszaak via een zogenaamde 'public line' volgen. Wat een kleine 200 kids deden.
- Dat is geen probleem, leren ze nog eens wat over juridische problemen. Alleen was de rechter vergeten de muteknop aan te zetten.
- En hij kon hem ook niet zo snel vinden, waardoor er 20 minuten lang de kreet 'Free Fortnite' door de rechtszaal schalde.
- Zie hier het idealisme van de jeugd van tegenwoordig. Aleksej Navalny? Nooit van gehoord... Oeigoeren? Waar komen die vandaan? Koerden? Huh... Maar wel 'Free Fortnite'.
- Returnal is een waanzinnige game die vanwege z'n hoge moeilijkheidsgraad voor heel wat rumoer zorgde. »

HET NAJAAR GAAT NASTY WORDEN

Een onderzoek onder developers leert dat 44% van de studio's zijn game heeft moeten uitstellen door de pandemie. En dat hebben we geweten de afgelopen maanden. Genoeg leuke games, maar we misten toch wel wat krakers.

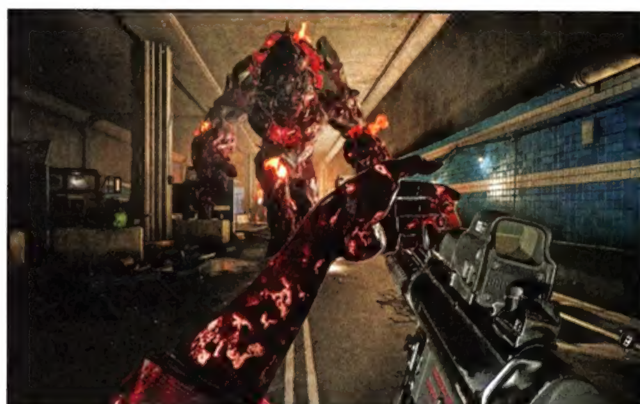
- Battlefield 6
- Halo Infinite
- Far Cry 6
- Starfield
- Call of Duty WWII Vanguard
- Deathloop
- Horizon Forbidden West
- GhostWire Tokyo

Ooit moet die ellende gaan ophouden. En dat kan wel eens dit najaar gaan gebeuren. Want de volgende games komen uit, of dreigen uit te komen in die periode. En als dat het geval is, dan kan het feest beginnen. Hopelijk zonder pandemie en lockdown.

- GTA V (next-gen)
- Back 4 Blood
- Chernobylite
- Diablo 2: Resurrected
- Stray
- S.T.A.L.K.E.R. 2
- Forza Horizon 5











PS4-SPELERS BESTEDEN MEESTE GELD IN FORTNITE

Epic en Apple vechten momenteel een verbeten proces uit in de Amerikaanse rechtbank over het feit of Apple wel of niet de game Fortnite mocht blokkeren op IOS. Het proces zelf is te ingewikkeld om hier even uit de doeken te doen, en ook wat te saai, maar er kwamen wel wat leuke documenten door vrij. Immers, als je wilt betogen dat de sluiting van IOS je flink wat financiële schade heeft opgeleverd en niet fair is, dan moeten advocaten daar ook de cijfers en de bijlagen voor krijgen.

En dus weten we nu dat Epic op IOS 700 miljoen dollar heeft verdiend, tot het moment in 2020 dat de game werd geblokkeerd. Is veel geld, maar een schijntje ten opzichte van wat Epic binnen hengelde op de PS4. IOS was namelijk goed voor 'slechts' 7% van de miljarden omzet. De big spenders bevonden zich op de PS4 met 45% van het totaal. De Xbox One was goed voor dik 20% en de rest van de kruimels mochten de PC, Switch, Stadia en Android oprapen.





COMMENTAAR | JJ

twitter.com/GKJJ

DE E3 KOMT TERUG, MAAR OF DAT IN LA ZAL ZIJN...



Ook dit jaar wordt de E3 een virtuele afspiegeling van wat het machtige event ooit was. Oorzaak: dat virus met de C. Een logisch besluit waar niet onderuit te komen viel. We zullen het er mee moeten doen.

Het tweede opeenvolgende online jaar had echter de ondergang van het event kunnen zijn. Immers, als alle grote partijen niet mee wilden doen aan het online gedeelte, dan was het event finito et basta. Maar dat deden ze niet. Integendeel, op Sony en EA na, hebben alle grote uitgevers bij het schrijven van dit artikel aangekondigd mee te zullen doen aan E3 2021.

En hoe blij ik er ook mee ben, het bevreemdde me wel een beetje. In principe hadden al die partijen ook de games voor hun eigen shows kunnen bewaren. Iets wat ze met hun grote games naar alle waarschijnlijkheid ook wel zullen gaan doen. Maar ze gaven allemaal aan dat ze (daarnaast) met serieus materiaal mee gaan werken aan het vijfdaagse online evenement van E3-organisatie ESA.

En dat betekent voor mij maar één ding. Als de C-ellende achter de rug is, dan komt er een offline E3 aan. Was dat niet zo geweest, dan hadden de publishers de boel nu wel gekilld. Maar godzijdank zien ze de potentie van vooral het instituut en het moment. Je kunt als publisher nog zoveel zelf opzetten, een piekmoment voor gaming, waarbij alle ogen in de wereld op games zijn gericht, bereik je nooit. Dat kan alleen de E3.

Daarnaast hoor ik off the record veel geluiden vanuit publishers dat ze het directe contact met media missen. De online presentaties zijn okay, het werkt, maar het werkt lang niet zo goed als face to face. Zeker als het om hardware gaat. De E3 was daar ideaal voor. Zoom of Microsoft Teams niet.

De E3 komt dus terug. Of het in LA is, weet ik niet. Dat heeft alles te maken met de regels per staat. Californië is wat betreft maatregelen vrij streng op dit moment, terwijl een maand geleden in Florida het eerste UFC-evenement met volle bak publiek plaatsvond. De E3 kan niet nog een jaar enkel online actie verantwoorden als het event in andere staten wel offline had kunnen worden georganiseerd. Dus wie weet, volgend jaar E3 Miami? Zwembroek mee, want het is daar in juni ernstig heet.

> "Als je een game goed vindt, koop hem dan voor de volle fucking prijs."



Ex-Days Gone-developer John Garvin weet waarom er geen vervolg komt.



Power Spy

- Kwam er eindelijk een exclusieve game voor de PS5 uit, bezat 90% van de gamers de skills niet om het spel uit te spelen.
- Alsof het leven momenteel al niet ruk genoeg is.
- Wat dat betreft zou de Powerspy op dit moment wel een Easy Mode in het echte leven willen hebben...
- Het is overigens dat Wouter gestopt is met zijn ik-doe-mezelf-graag-pijn streams, want hier had 'ie ook goed stuk op kunnen gaan.
- Lekker een uur zweten om bij dat laatste beetje health van de eindbaas toch dood te gaan en dan helemaal opnieuw te beginnen.
- Er zijn mensen die liever met een hamer op hun eikel slaan.
- Over met een hamer op je eikel slaan gesproken. Een Pokemon Go-speler had een Gym 1.331 dagen in bezit en postte daar trots een foto van op Facebook. Want volgende dag wereldrecord.
- Waarop een cheater de gym meteen van hem afpakte. Weg record.
- Als je dacht dat Warzone met 150 spelers veel was: de game Scavenger werkt aan games waarin 9.000 gamers tegelijk kunnen spelen.
- Dan ben je wel even bezig met een Victory halen in een solo-modus...
- En het is flink kut als je als 24ste ofzo dood bent, en je wilt in dezelfde party blijven. Moet je een halve dag wachten.
- Xbox gaf tientallen games onlangs een 60fps-speedboost.
- Eindredacteur Marvin wil dit nu ook voor de redacteuren.
- Een handtekeningactie voor een vervolg op Days Gone heeft tegen de 150.000 krabbels opgeleverd.
- Blend, de maker van de game, spreekt van een groot succes.
- De Powerspy denkt dat Sony voor 150.000 spellen niet eens een teen buiten het bed zet.

Power Spy

● In november van het vorige jaar vond er een vermeende gijzeling plaats in het kantoor van Ubisoft te Montréal.

● Het bleek uiteindelijk om een zogenaamde swatting-actie te gaan, waarbij iemand belt dat er iets is wat niet zo is, maar de politie er toch met vol materiaal op af gaat.

● De schuldige kennen we sinds vorige maand. Een Fransman die 80 keer geband was in Rainbow Six Siege.

● Vond 'ie blijkbaar soort van niet tof.

● Enige voordeel van deze neppe swatting-actie was dat Ubisoft nu een keer van dichtbij kon meemaken hoe een SWAT-team te werk gaat.

● Konami heeft aangegeven dit jaar niet aan de E3 mee te doen.

● Maakten die nog games dan..?

● Het management van CD Projekt Red kreeg ondanks de extreme buggy release van Cyberpunk 2077 toch een bonus van tientallen miljoenen.

● De redactie heeft inmiddels een gesprek met Wouter aangevraagd.

● Ze leveren al jaren extreem buggy teksten aan en hebben nooit een bonus gezien.

● Behalve voor gamers is Xbox Game Pass ook voor Wouter een geschenk uit de hemel.

● Hij heeft bij het binnenkomen van de nieuwe Xbox-games nooit meer gezeik over wie een game mag testen en dus mag houden.

● En je wil niet weten hoe stevig redacteuren kunnen zeiken als het een game betreft die bovenaan hun verlanglijstje staat.

● Huwelijken zijn om minder gesneuveld.

● Als Game Pass ooit op alle consoles te verkrijgen is (wat wel de enigszins natte droom van Microsoft is), hoeven we dan niet meer alle namen van de consoles op de cover te zetten?

● Gewoon alleen in grote letters ' GAME PASS'...

OPUNIE

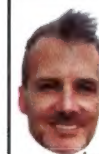
SWE3T MEMORIES

Iedereen op de redactie snapt dat het nu nog niet de tijd is om een groot offline evenement te organiseren waar duizenden mensen vanuit de hele wereld bijeenkomen om opeengepakt in een hal games te checken. Maar pijn doet het wel. De E3 was toch elk jaar een hoogtepunt voor de redactie. Een professioneel hoogtepunt omdat je daar in hoog tempo de meest waanzinnige nieuwe games en hardware voorbij zag komen en je face to face kwam met de makers. Een persoonlijk hoogtepunt omdat de reis de groep altijd dichter naar elkaar toe bracht. Niks leukers dan een week lang veel lief en een klein beetje leed (jetlag, kater, slaapgebrek) met elkaar door te maken.

Daarom de vraag aan de redacteuren: welk moment van een van de E3's waar ze aanwezig waren, zouden ze graag herbeleven?







Het klinkt misschien pervers, maar als veteraan van maar liefst negentien E3's is het dat moment vol gemengde gevoelens wanneer ik na de eerste of tweede dag het beursgebouw uitstap. Je hebt je kapot gehaast, hebt een hels schema van boeiende en minder boeiende interviews, presentaties en hands-ons achter de rug. Je moet nu zo snel mogelijk iets eten, wat spul uitschrijven, doorsturen, editen... om dan naar een feestje te Uberen, een paar uur schuin te gaan... en dat na een veel te korte nacht allemaal nog 's opnieuw te doen.



Het is de complete ervaring: naar een vette plek gaan met leuke mensen om snoeihard te werken, maar ook om keihard los te gaan. Je zit vooraan bij persconferenties als nieuwe games worden aangekondigd, loopt de VIP-area in bij een of ander fancy pancy Hollywood-feestje en zit de volgende ochtend weer bierscheetjes te laten in dezelfde ruimte als de helden die onze favoriete games maken.
Eén moment kan ik niet noemen, want dan doe ik de andere momenten tekort. Want kies je dan een concert van Eminem, Rihanna en Travis Barker, of dat ene feestje in de tuin van de laatst levende Ramone, terwijl ze in de garage een pornofilm aan het opnemen waren… of het kippenvelmoment toen het orkest de soundtrack van God of War inzette tijdens de PlayStation-persco? Nou, ik weet het niet. Wat ik wel weet is dat we er snel weer heen moeten gaan!





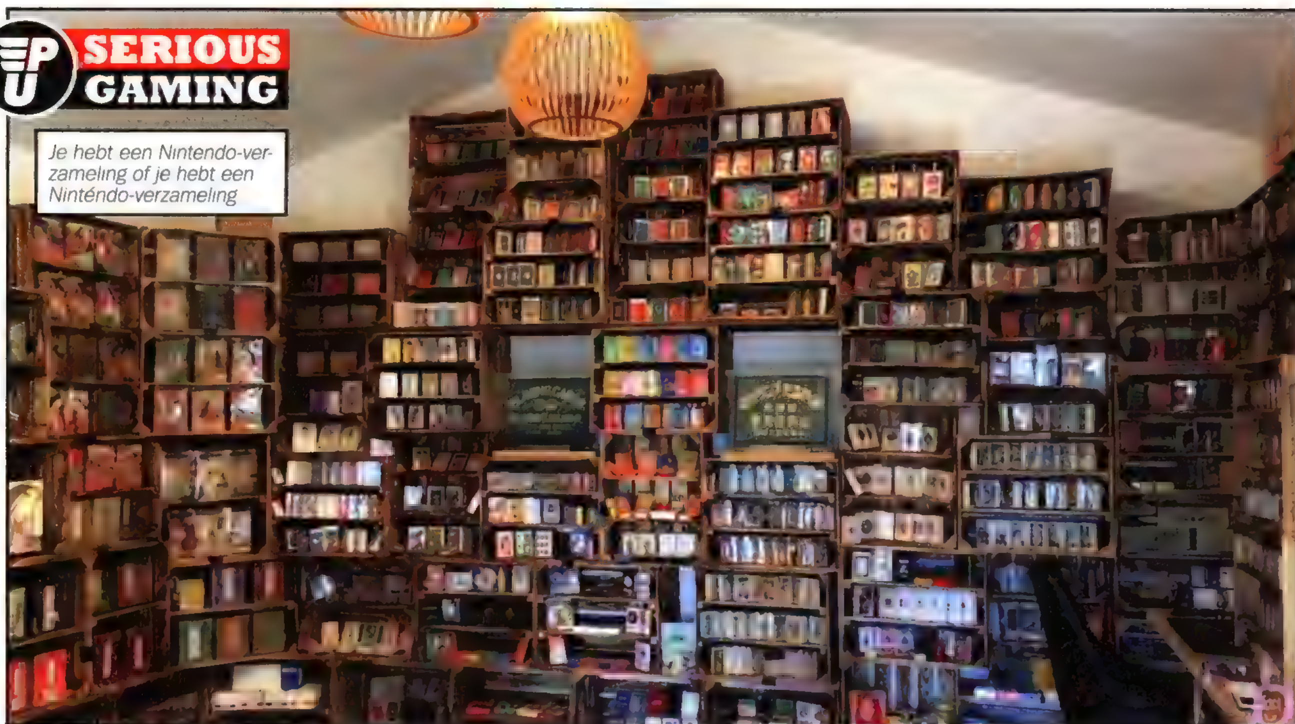


Er zijn in de drie keer dat ik naar Los Angeles mocht afreizen voor de E3 veel magische momenten geweest, maar er springt er vooral eentje uit voor mij. Het moment dat je voor het eerst de Convention Center in stapt om je badge op te halen gaf mij altijd een onbeschrijflijk gevoel van enthousiasme. De laatste hand wordt gelegd aan de opbouw, je ziet al wat sneak peeks van nieuwe games hier en daar en je weet dat er ontzettend veel moois te wachten staat in de dagen die volgen. Voordat je weet vlieg je weer naar Schiphol, maar op dat moment heb je het gevoel dat al jouw wildste E3-dromen uit kunnen komen. Waarom hebben we het hier ook alweer over? Dit doet een beetje pijn…



Ik mis de E3 100%, alhoewel ik er niet meer naartoe zou gaan. Ik ben klaar met reizen. Maar de dingen die ik daar heb meegemaakt blijven me altijd bij. En dan vooral in de beginjaren, toen we als journalisten nog echt lucky basterds waren die games maanden voor de gamers zagen (geen streams). De eerste keer dat ik Half-Life 2 zag was daarvan het beste voorbeeld. Uren had ik in de rij gestaan (wist ik veel dat je afspraken kon maken) om een glimp van het vervolg op een van de beste shooters ooit gemaakt te zien. En toen ik het zag, wist dat ik iets revolutionairs had gezien. Ik en misschien een paar honderd andere mensen…





Je hebt een Nintendo-verzameling of je hebt een Ninténdo-verzameling

BITCOIN MINEN OP JE GAMING DEVICE

Het is een nieuwe rage. Gaming-gear kopen zoals een dikke gaming-PC of gaming-laptop, en die dan gebruiken om Bitcoin te minen. Want die dikke 3080-videokaarten zijn daarin nog wel voorhanden. Los zijn ze overal uitgekocht.

Okay, dacht het YouTube-kanaal The 8-bit Show, wat als je dat minen nu doet met een retro-console? Nou, het antwoord is dat je dan wel even geduld moet hebben. Een kleine, maar geenszins eenvoudige rekensom leert dat je met een Commodore 64 weliswaar Bitcoin kan minen, maar dat dit 1,1 quadriljoen dollar aan stroom kost en je ook nog eens 50 triljoen jaar bezig bent. We zeiden toch al dat je geduld moest hebben… Maar dan heb je ook wat.



ESPORTS-GYM

Deze maand wordt in Tokio een vestiging geopend die zichzelf 'Esports Gym' noemt. Het beweert de eerste in het land te zijn. Leden betalen een maandelijks bedrag, waarna ze kunnen trainen op spelcomputers die er staan en lessen kunnen volgen van esports-professionals. En wij maar denken dat zoiets gewoon een cyber- of esports-cafe heette.





En nu maar hopen dat deze PS5-sneakers makkelijker te krijgen zijn dan de console zelf

Power Spy

- In Tokio wordt dus binnenkort de eerste esports-gym geopend. Eentje zonder gewichten, maar met enkele spelcomputers.
- Dat is voor JJ toch de equivalent van een restaurant waar niks te vreten valt…
- Is er tegenwoordig nog een online game die bij de launch niet crasht?
- De laatste keer dat de Powerspy dat meemaakte, was in 1992…
- Voordeel van het werken in de gamemedia is dat je online games vaak voor launch kan spelen. En die paar honderd journalisten laten de servers wonderwel nooit kraken.
- Dubbel voordeel is dat dit de kans biedt voor ons om één keer in ons leven bovenaan in de rankings te komen staan.
- Zo stond Simon bovenaan in de Returnal-rankings en was JJ ooit de nummer 1 wereldwijd in FIFA.
- Dat laatste duurde exact tot de dag van de launch, maar dat weerhield JJ er niet van deze prestatie op zijn CV te zetten.
- Stedelijk Gymnasium, Doctorandus UVA Nieuwe en Nieuwste Geschiedenis, en nr. 1 wereld FIFA.
- Mag jij raden welk feit hem een baan bij de PU bracht…
- Er was de laatste maanden wat ophef over de bonus van Bobby Kotick, baas van Activision/Blizzard.
- De man kreeg een miljoenenbonus terwijl er ontslagen vielen bij het bedrijf.
- Als signaal naar de medewerkers gaat Bobby nu in 2021 afzien van de helft van zijn salaris.
- Wees niet bang, de man hoeft nog steeds niet naar de voedselbank…
- De Powerspy vindt dit dan ook niet echt afzien…
- Dé man achter de ontwikkeling van The Witcher 3 is bij CD Projekt Red weg omdat hij een behoorlijke eikel op kantoor was die er jarenlang de bully uithing.
- In dat geval terecht dat deze man de laan is gewezen.
- Hij gaat voortaan door het leven als die enorme eikel die ons die waanzinnige game schonk.

Blizzard heeft een bijzonder slechte track record als het aankomt op remasters, en dat heeft het giga-bedrijf te danken aan hun laatste opgepoetste titel: Warcraft 3: Reforged. Op zich een knappe prestatie, zo hard je reputatie verneuken met slechts één game. Toch ging Blizz niet bij de pakken neer zitten en besloten ze een studio genaamd Vicarious Visions in zich op te nemen. Je weet wel, de studio die verantwoordelijk is voor de Crash Bandicoot N. Sane Trilogy en Tony Hawk's Pro Skater 1 + 2, oftewel twee van de beste remasters ooit gemaakt. Vervolgens werden ze op Diablo 2 gezet, een beslissing die onze eindredacteur bijna doet janken van blijdschap.

DIABLO II: RESURRECTED

MAAKT BLIZZA
AAN DE REMA

"Iedereen die is opgegroeid met interactief, digitaal vermaak heeft wel zo'n game. Eentje die je al zo lang speelt als je kunt herinneren. Niet aan één stuk door, en soms neem je zelfs een pauze van enkele maanden of enkele jaren, maar altijd kom je er weer bij terug. Diablo 2 is die game voor mij. Mijn eerste herinnering aan deze ARPG is niet eens dat ik 'm thuis opstartte, maar dat ik er naar op zoek ging in mijn vaste bibliotheek. Aan het begin van de jaren '00 had ik geen geld voor games, maar wél een bibliotheekpas waarmee ik de Diablo 2 Battle Chest (inclusief uitbreiding Lords of Destruction, dus) voor zo'n twee weken mee naar huis kon nemen. Om hem vervolgens weer minimaal twee weken kwijt te zijn, en te hopen dat hij er weer lag wanneer mijn moeder me weer mee naar de bieb nam. Dat bleef zo doorgaan tot mijn elfde of twaalfde, waarna ik Diablo 2 zelf kocht en 'm helemaal grijs speelde. Enkele jaren later, toen mijn PC kapot ging en ik aangewezen was op een stokoude Macbook van m'n broer, was het de enige game die ik kón spelen. Ik werd opnieuw verliefd, en realiseerde dat ik nooit echt afscheid van Diablo 2 zou kunnen nemen. Tegenwoordig doorloop ik de hele game minstens één keer per twee jaar, met als uitzondering dit jaar. Want toen Resurrected werd aangekondigd, werd die typische Diablo 2-jeuk me te veel, heb ik weer twee personages door Hell geloodst en probeer ik alle ins en outs van deze game te achterhalen (via streams en tig websites). Nu met wéér een realisatie: mijn liefde voor D2 gaat verder dan nostalgie – het is wat mij betreft de beste ARPG ooit gemaakt. Waarom? Dat ga ik je even haarfijn uitleggen op de volgende pagina's. Dus ehh, *stay a while, and listen.*"

Marvin KLOPT OP DE POORTEN VAN DE HEL

ARD EEN EINDE STER-VLOEK?

Diablo 2 heeft een resolutie van 800x600, ziet eruit alsof het gerenderd is met een aangebrande aardappel, is onwijs lastig om uit te spelen zonder achtergrondkennis, en wordt alsnog dagelijks door tienduizenden mensen gespeeld (als het niet meer is). Daarbovenop zijn er twee hele populaire (online) mods die op hun beurt ook weer tienduizenden spelers trekken, zijn er streamers die er de kost mee verdienen en worden bepaalde forums nog altijd gevuld door fanatiekelingen die hun item-vondsten en/of ingame prestaties delen. Waarom uitgerekend bij Diablo 2? Omdat er geen andere ARPG is die ook maar in de búúrt komt van wat Blizzard North in 2000 (en 2001) neerzette.

> "Het is bijna alsof Vicarious Visions wist wat ik als kind al voor me zag, dat in 4K op m'n scherm weet te toveren, en er nog een schep aan verwondering bovenop gooit."

Meer dan nostalgie

Voor mij persoonlijk heeft dat te maken met drie dingen, die allemaal op elkaar inhaken: de bijna perfecte verdeling van items (gear, charms en runes), de simpel ogende doch verdomd diepgaande skill-trees en personage-attributen, en het feit dat de game de speler dwingt om continu keuzes te maken. Die dingen zorgen ervoor dat élke playthrough, élke build, en dus élke ervaring anders is. Iets wat menig ARPG uit het oog verliest...



weetje • weetje

De controller-ondersteuning werkt helemaal prima, maar je mist wel de precisie van een muis en toetsenbord. Zo teleporteer je met een controller vaste afstanden, terwijl je met een muis helemaal zelf kunt kiezen waar je uitkomt. In singleplayer heb je daar geen last van, maar voor multiplayer (en PvP) is het een ander verhaal.

QUALITY OF LIFE

Er zijn een paar nodige Quality of Life-verbeteringen. Zo pak je in Resurrected automatisch goud op – je moet er wel overheen lopen – en krijg je een notificatie als je level up gaat. Voor je een Mercenary koopt kun je z'n stats en skills gelijk zien, als je items gaat Gamblen kun je op een refresh-knop drukken, je kunt met één druk op de knop items overplaatsen naar bijvoorbeeld een Shop, je kunt eindelijk items direct met elkaar vergelijken (hallelujah) en natuurlijk is er de gedeelde Stash (waar al je personages toegang tot hebben). Stuk voor stuk veranderingen die niet in strijd gaan met de basisprincipes van de game, maar het Diablo 2-leven wel effe wat makkelijker maken.

De reden dat ik Diablo 3 een stuk minder goed vind, is dat ik die game praktisch op de automatische piloot kan spelen. De legendary items vliegen je om de oren en je hebt binnen no-time een prima build klaarstaan, waarna je de laatste honderden uren van de endgame aan het grinden bent om precies dezelfde items te vinden die je al hebt, maar dan met wat betere stats. Je hebt bijna geen keuze in welke build je kiest, de 'meta' kiest voor jou. In Diablo 2 is simpelweg veel meer item-variatie, en kan zelfs een 'saai' blauw item (Magic-kwaliteit) een build maken of breken, of er in ieder geval voor zorgen dat je nét de volgende Act kan halen, of nét die ene boss kan verslaan.

Loot = good

Elk monster in potentie een item droppen die de playthrough volledig verandert, en dat gaat zó veel verder dan 'oh, dit item doet





150 damage, deze doet 160, dus ik gebruik deze'. Afhankelijk van je class en welke build je maakt (en geloof me, de build-variëteit is enorm) is er een gigantisch scala aan items dat je kunt gebruiken. En omdat je bijna geen mogelijkheden hebt om je stats en skills te resetten, geeft elke keuze (of het nou tussen items of tussen skill-punten is) een gevoel van urgentie, maar ook permanentie. Je móét plannen en continu evalueren wat jouw character nodig heeft om de volgende stap in de game te kunnen maken, en tja, dat kan dus ook fout gaan (al helemaal op Hardcore, met perma-death). Maar dat maakt het des te belonender als een beslissing goed uitpakt, of als je dat ene item vindt dat jouw build beduidend beter laat werken.



weetje • weetje

"Don't get your hopes up for that, it would be super, super hard to remaster. It would have to be redone completely for it to work", aldus Diablo 2-director/-designer Max Schaefer, nog geen twee jaar geleden. Hij wist vast niet waar Vicarious Visions toe in staat is.

Resistances zijn bijvoorbeeld van groot belang; als je naar de Hell-moeilijkheidsgraad gaat krijg je als basis zelfs -100 resistance voor alle damage-types, een soort virtuele trap in je noten. Een Sorceress heeft Faster Cast Rate nodig, een Barbarian Faster Hit Rate (maar ook de cruciale 'Can not be frozen'-modificatie), en hoevéél elk personage nodig heeft hangt ook weer van de class af. Daarbij kun je voor élke class items vinden, waardoor het kan gebeuren dat je een goddelijk item vindt (in de D2-community 'gg items' genoemd) dat je inspireert om een compleet nieuwe character aan te maken met een build die je mogelijk nog nooit geprobeerd hebt. Want ja, de gameplayloop van grote groepen monsters decimeren is tijdloos, mede dankzij de variatie in monsters en de modificaties die ze kunnen krijgen.

...maar toch ook nostalgie

In Diablo 2 is jouw personage dus continu aan het evolueren, en moet je ook continu afwegingen maken. Je hebt een piepkleine inventory, die ook nog eens gevuld moet worden met potions en later ook Charms (alsook Town Portals en Identify-scrolls), dus je kunt maar een paar items oppakken voor je weer terug moet naar Town om daar je zooi te verkopen of in je piepkleine storage te dumpen. Itemmanagement is een cruciaal »

MULTIPLAYER

De meesten zullen D2: Resurrected gaan spelen vanwege de multiplayer, maar die heb ik helaas nog niet kunnen checken. Het belooft echter te zijn wat we al kennen uit het origineel, met één belangrijke aanpassing: de Ladder-resets vinden vaker plaats. Dat betekent dat je dus minder tijd hebt om je personage naar level 99 te schoppen, of om dat ene item te vinden waar je je oog op hebt. Allemaal leuk en aardig, maar het allerbelangrijkste is dat de dood van de originele D2-multiplayer voorkomen wordt. Destijds werd multiplayer namelijk verneukt door bots, die extreem snel de meest zeldzame items konden vinden en zo de economie verpestten. De go-to currency werd na verloop van tijd de 'Stone of Jordan', een ring die zo zeldzaam is dat ik 'm in al mijn singleplayer playthroughs slechts één keer heb gevonden. Gelukkig heeft Blizzard tegenwoordig meer manieren om cheaters en bots tegen te gaan, en lijkt alles erop te wijzen dat de D2: Resurrected-multiplayer langer in leven blijft.

GADVERDAMME, WAAROM LIGT HIER OVERAL BLOED?
NOOIT VAN DEMONSTRUATIE GEHOORD?

» onderdeel van de game, maar ook een flinke tijdrover, en dus moet je een balans vinden tussen het platwalsen van grote hoeveelheden monsters en het oppakken van spullen. En ja, ik snap dat dat niet aan iedereen besteed is, zeker niet als je Diablo 3 met z'n grotere storage en meer rechttoe-rechtaan-gameplay gewend bent.
Ook moet ik toegeven dat er games zijn die aspecten van Diablo 2 beter uitvoeren (zelfs Diablo 3 in sommige opzichten),

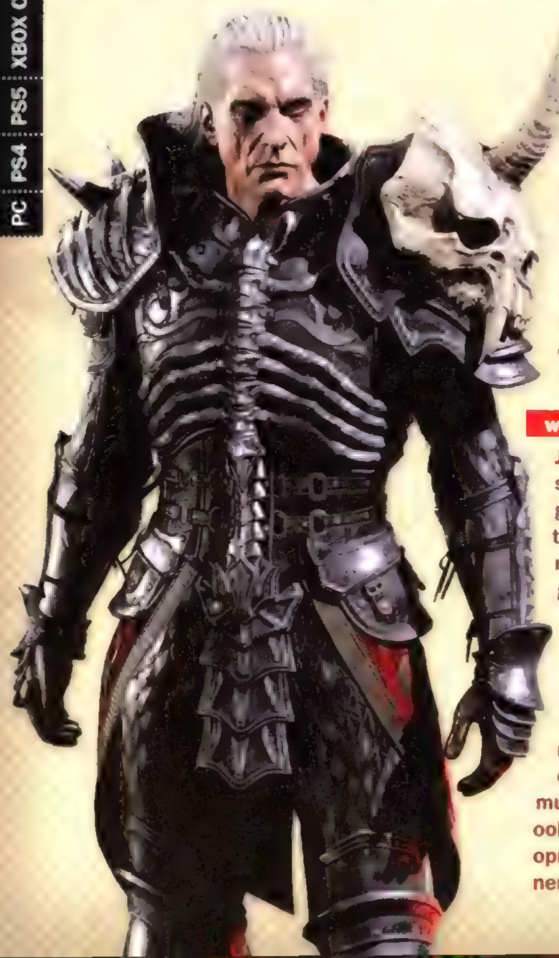


weetje • weetje

De User Interface gaat helemaal op de schop, waardoor het allemaal wat overzichtelijker wordt. Via het Advanced Stats-menu kun je nu ook eindelijk cruciale stats als 'Magic Find', 'Faster Cast Rate' en 'Faster Block Rate' vinden, en hoef je dus niet meer al je gear bij langs te gaan om het zelf op te tellen.

weetje • weetje

Je kunt je oude save-bestanden gewoon overzetten naar Resurrected en verder gaan met je singleplayer-avontuur. Dit werkt niet voor online Ladder-personages, maar de charme van multiplayer is dan ook het telkens opnieuw beginnen.



VERBETERPUNTEN

Niet alles aan de Alpha van D2: Resurrected werkte even goed. De afstand waarop je kunt teleporteren loopt in de Alpha bijvoorbeeld compleet de spuigaten uit. Dat heeft alles te maken met de 800x600-resolutie van het origineel. De maximale afstand voor teleporteren was daarvan afhankelijk, maar nu widescreen-monitoren bestaan en Resurrected op 4K kan draaien, kunnen sommige spelers gigántische afstanden overbruggen (fun fact: je kunt nóg verder klikken als je je inventory opent omdat het beeld enigszins vervormt). Hetzelfde geldt voor de Leap-skill van Barbarians, iets waar bij de animaties ook geen rekening mee is gehouden. Daardoor lijkt het alsof je Barb op de maan rondspringt, wat er hilarisch uitziet. Dit soort dingen moeten wel verbeterd worden, zeker als PvP nog een beetje gebalanceerd wil zijn, maar daar heeft Vicarious Visions de tijd nog wel voor.

Mocht Resurrected een succes worden, dan zie ik de devs ook graag meer content aan de game toevoegen en hier en daar wat balans-updates doorvoeren. Zo zijn alle melee-classes in Diablo 2 zo goed als nutteloos. Hell, de beste build voor de Barbarian is zelfs eentje die alleen maar loopt te schreeuwen (Shout) en niet met z'n wapens zwaait. Meer endgame-content is ook meer dan welkom, want duizend keer een Baal-run doen is niet bepaald spannend, en PvP doet het 'm voor mij gewoon niet. Toch zie ik dit niet gebeuren, want Vicarious Visions heeft gezegd dat ze Diablo 2 "niet proberen te fixen". Betekent dat dat ze de AI van de Mercenary's ook niet gaan verbeteren? Een eindredacteur kan dromen...

simpelweg omdat het de eerste ARPG was die zo'n focus op loot had en al die latere games iets hadden om op voort te bouwen. Zo zijn er maar een handjevol bosses en doorloop je de vijf Acts steeds weer opnieuw (gelukkig worden veel van de maps en monsters willekeurig gegenereerd). De endgame bestaat daarbij uit het keer op keer killen van diezelfde bosses (en de Uber-versie van die bosses), en da's anno 2021 een nogal repetitieve aangelegenheid. Het halen van het maximum level kost je zomaar 800 uur aan grind-werk, wat menig gamer véél te ver gaat. Ik ga er wel goed op (mede door de loot), maar als ik de nostalgie-bril afzet moet ik erkennen dat er (te) weinig boss-variatie is.

Erbovenop

Omdat er een hoop verouderde gameplay-systemen in Diablo 2 zitten, was ik altijd bang dat een mogelijke remaster te veel aan de game zou willen veranderen en het meer de Diablo 3-route op zou gaan. Maar die zorgen werden weggenomen toen duidelijk werd dat Vicarious Visions er mee aan de slag gaat. Die gasten wéten gewoon wat een oude game destijds zo goed maakte, en veranderen alleen het broodnodige om het een modernere feel te geven. Dat dat bij Resurrected snor zit, dat durf ik nu al met 95% zekerheid te zeggen: Resurrected draait bóvenop het oude Diablo 2, en met een druk op de knop kun je tussen de twee switchen (net als bij de Stårcraft-remaster).
Resurrected speelt dus precíés hetzelfde als het origineel, en ik hoefde in de Alpha-versie ook geen seconde te wennen aan alle nieuwigheid. Het is dezelfde ijzersterke ARPG die ik al jaren speel, maar dan met een prachtige laag verf erbovenop en véél meer details. Maar echt, ik kan me uren lang vermaken

ZEG, HEBBEN JULLIE HIER OOK VAN DIE VLEERMUIS-BEESTEN?

IK VRAAG HET VOOR EEN FIEND

met het switchen tussen beide versies; er zijn zoveel kleine dingetjes aan de omgevingen toegevoegd, die zó goed bij de feel van de game passen, dat dit de ultieme versie van Diablo 2 belooft te worden. Twee witte pixeltjes bij een marktkraampje? Da's in Ressurected knoflook aan een touwtje. Een kale kerkermuur? Die heeft in Resurrected boekenplanken, een flinke veeg bloed en de roetvegen van een explosie. Dit is meer dan een één-op-één-remake, het is bijna alsof Vicarious Visions wist wat ik als kind al voor me zag, dat in 4K op m'n scherm weet te toveren, en er nog een schep aan verwondering bovenop gooit.

Duister

De vernieuwde graphics blijven dus trouw aan het origineel, maar er valt wel iets op: Resurrected lijkt nóg duisterder te worden. Ook dat past weer bij het dungeon crawlen en de naargeestige sfeer die over de hele game hangt, en het contrast dat ontstaat door de prachtige verlichting van onder andere de vele vuurtjes en de aanvallen van de speler is genoeg om mij te laten kwijlen. Het ziet er beeldschoon en tegelijkertijd zwaar verontrustend uit, veel meer kan ik eigenlijk niet wensen. Om nog maar te zwijgen over de artistieke vrijheid waarmee Vicarious Visions de monsters en demonen opnieuw heeft vormgegeven. Brutes zijn grote, harige primaat-achtige beesten geworden, Maggots zien er nu fucking ranzig uit, skeletten dragen armor... De details zijn fantastisch.

En zo voel ik me weer dat tienjarige jochie, die z'n vaste bibliotheek inloopt in de hoop dat nog niemand zijn favoriete game heeft geleend, en alle boeken om zich heen negeert in de zoektocht naar die iconische schedel die op de cover pronkt. Wist hij veel dat hij later toch nog met veel van die boeken geconfronteerd zou worden tijdens z'n studie Nederlands. Shit, als hij die vaker leende zou die draak van een fout in de vorige PU misschien voorkomen zijn... Maar ja, dan zou hij ook niet op z'n zevenentwintigste gillen van opwinding bij het zien van wat Vicarious Visions met Diablo II: Resurrected in elkaar zet. Want wat die kleine eindredacteur in spé al helemaal niet had aan zien komen, was dat hij vijftien jaar later nog Diablo 2 zou spelen, laat staan dat ´ie door een remaster daar met gemak nog járen bij op kan tellen.

"Het ziet er beeldschoon en tegelijkertijd zwaar verontrustend uit, veel meer kan ik eigenlijk niet wensen."



weetje • weetje

Er zijn zoveel verborgen mechanismes, Rune-combinaties en andere mogelijkheden waar de game je niets over vertelt, dat Blizzard in 2001 al een handige guide online gooide op de website The Arreat Summit. Die bestaat nog altijd!

weetje • weetje

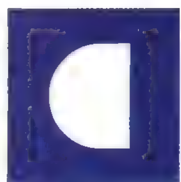
Vicarious Visions zegt dat er modondersteuning komt, maar het is nog maar de vraag hoe veel mogelijk is met de nieuwe 'engine' die bovenop de oude game draait. Mods als Path of Diablo en Project Diablo, die allerlei items aanpassen/toevoegen, lijken schier onmogelijk.

VERWACHTING *MARVIN:*

Vicarious Visions lijkt de afgelopen jaren niets fout te kunnen doen, en overtreft zichzelf misschien wel met Diablo 2: Resurrected. Zóveel prachtige details, de nodige quality of life-veranderingen en een diepgeworteld respect voor het origineel; als dit niet mijn GOTY van 2021 wordt, dan weet ik het niet meer.

+ Diablo 2 zoals je het gewend bent...
+ ...maar mooier, duisterder en toegankelijker.
+ Uitstekende graphics en details.
- Ik heb alleen de eerste twee Acts kunnen checken.

ACTION-RPG
BLIZZARD/VICARIOUS VISIONS
1-8 SPELERS
Q3/Q4 2021



catawiki

CATAWIKI TELT JE WINST UIT

PURIJSBEPALING

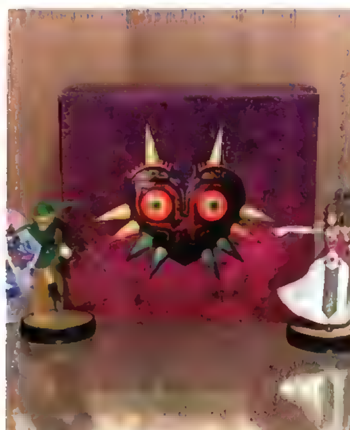
ELSO'S BRANDENDE MASKER

Speciaal voor de échte verzamelaars: onze eigen taxatierubriek! Diana van Catawiki gaat maandelijks een kneiterindrukwekkende collectible onder de loep nemen en er een prijs aan plakken. Dit keer een Zelda-lampje van Elso, die een speciale betekenis heeft voor hem en zijn dochter.



ELSO VAN MEERTEN

CLUB NINTENDO MAJORA'S MASK 3D LAMP



Ik spaarde altijd al Club Nintendo-puntjes, maar had nooit genoeg voor zoiets cools als het gouden Epona-standbeeldje. Dus toen de melding over het sluiten van Club Nintendo binnen kwam en dit Majora's Mask-lampje aangeboden werd, was het een simpele keus. Momenteel staat hij bij mijn dochter in de vitrine. Want hoe leuk het verzamelen ook is, de band die ik met haar heb door middel van onze gedeelde interesse in gaming (en Zelda!) is meer dan goud waard!





DIANA'S TAXATIE

Hoi Elso,

Wat een leuk verhaal! Ik herken het nog als de dag van gisteren... de Nintendo VIP-points. Deze zaten in nieuwe Nintendo-games die uitkwamen. Je kon dan wat wegkrassen en de code die verscheen vulde je in op je Nintendo VIP-account. Aan deze website was een soort winkel gekoppeld waarbij je Club Nintendo-items kon kopen voor je punten. Deze items waren dus niet te koop in de winkel en alleen te verkrijgen in deze Club Nintendo Store. Veel items zijn ook te herkennen aan het Club Nintendo Logo.
Het ultieme spaardoel was voor bijna iedereen het gouden Epona-paard – dat je zelf al beschreef – alleen was deze bijna onbereikbaar.

Maar nu even over jouw item. Super vet, dat lampje van Majora's Mask. Ik zie dat je zelfs de doos er nog bij hebt, dat maakt het helemáál leuk.
Ik schat dat jouw lampje nu een waarde heeft van rond de 150-175 euro.

OOK IETS VETS IN HUIS?

Heb jij een collectible, console of game in huis die wel eens wat kan opbrengen? Laat het ons weten en stuur en mailtje, samen met foto's van het item in kwestie en van jezelf mét het item naar **redactie@powerunlimited.nl** en misschien kom jij wel op deze pagina te staan!

DIANA'S DINGETJE

Het was weer een lastige keuze...
Bij dezen moet ik zeggen dat ik mijn eigen voorkeur heb laten spreken. Ik verzamel namelijk zelf ook al jaren sealed Nintendo-games, dus van dit kavel gaat mijn hart wel sneller kloppen.

Deze Kirby-game is op 24 augustus 1995 uitgekomen in Europa, voor de Super Nintendo. In tegenstelling tot bijna alle andere Kirby-spellen – doorgaans platform-games – is deze game gebaseerd op een golfspel. Wat dit kavel zo bijzonder maakt is dat het nog de originele Nintendo-seal heeft met de Red Stripe. Een soort plastic strip waarmee je de verpakking kan openmaken, waarop de naam Nintendo in rood is geprint.
Dit wordt steeds zeldzamer; de items die verzamelaars op de kop weten te tikken houden ze immers meestal ook lang in hun bezit. Daardoor komen er weinig vrij op de markt, en daarom is dit item verkocht voor 370 euro.



TUSSEN KUNST EN TWITCH

OH SNAP!



Twintig jaar. Twintig jaar heeft onze Cody Vonk gewacht op een nieuwe Pokémon Snap! En wij hebben al een jaar gewacht op weer een ouderwets fijne F1-stream met niemand minder dan de Wonderspons.

Na een maandje of twee geen Tussen Kunst en Twitch werd het weer tijd voor een nieuwe editie. Het was een heerlijke maand op Twitch. Weer een paar lekkere momenten gehad, waaronder onze Cody en Lucas die vanuit de verse StreamSchuur dé game van Cody hebben gespeeld: Pokémon Snap. Meneer Vonk is niks vergeleken bij het enthousiasme dat de nummer 2 van de wereld laat zien. Zo enthousiast dat ik die game toch maar een kans heb gegeven. Bedankt maat, nu heb ik een nieuwe verslaving.

Vorig jaar hebben de boys van de PU op de vrijdagen de welbekende F1-streams gedaan. Lucas vond het hoog tijd dat ze dat weer gingen doen en hij heeft Mr. Mons gevraagd om mee te doen. Iemand in de chat vond het wel een goed idee om de ultieme racer van deze twee gasten te maken... Fuuuuusion, Ha! Denas Mayns, Lucnis Monay, bedenk zelf maar een mooie naam voor de nieuwe topcoureur.

Ik verwacht ondertussen dat de nummer 2 van de wereld zijn Pokémon Snap-portfolio heeft ingeleverd bij de Foto Academie en klaar is voor zijn theatertour on Twitch.

....nummer 42 van de wereld nu... nummer 49...

Gegroet,
Rozenbeek

FORSPOKEN

DE DROOM VAN SQUARE ENIX

Final Fantasy en Dragon Quest: dé grote franchises waar de Japanse divisies van Square Enix al tientallen jaren op en om draaien. Maar als alles gaat zoals de Japanse spellenreus plant, hoopt en verwacht, komt daar volgend jaar een derde grote franchise bij. Jurjen pakt z'n dromenvanger en checkt of die potentie er is.





Final Fantasy (in 1987 ontwikkeld door Square) en Dragon Quest (in 1986 ontwikkeld door Enix) zijn inmiddels goed voor respectievelijk vijftien (Final Fantasy) en elf (Dragon Quest) genummerde hoofddelen, aangevuld met tientallen spin-offs en remakes. En verder?
Okee, vooruit, na Final Fantasy heeft Square natuurlijk ook nog de Kingdom Hearts-serie voortgebracht, terwijl de Amerikaanse studio Crystal Dynamics en de Canadese studio Eidos Montreal (beide sinds 2009 eigendom van Square Enix) de portfolio van de Japanse spellenreus wat diverser maakten met westers getinte games als Shadow of the Tomb Raider, Deux Ex: Human Revolution en Marvel's Avengers.
Toch blijft het vreemd dat de puur Japanse ontwikkelafdeling van Square Enix sinds de beginjaren leunt op slechts twee (Kingdom Hearts meegerekend drie) grote franchises. Maar als het aan Square Enix ligt komt daar volgend jaar verandering in.

"GEEN JOCHIES MET PIEKHAAR, GEEN GEPIEL MET MENUUTJES, GEEN INGEWIKKELDE VERHALEN, MAAR EEN VEEL MEER WESTERS GETINTE, RECHTTOE-RECHTAAN ACTIERIJKE STIJL."



DROOM

Luminous Productions is een nieuwe studio die in 2018 binnen Square Enix zelf is ontstaan. Dat gebeurde toen het werk aan Final Fantasy XV en de eerste DLC ervoor vrijwel was voltooid, en er dus veel personeel vrijkwam binnen Square Enix' Business Division 2 (één van de twaalf business divisions die Square Enix rijk is), inclusief talentvolle mensen die speciaal voor het werk aan de vijftiende Final Fantasy waren aangetrokken.
En zo ontstond tijdens het voltooien van Final Fantasy XV het idee om met zowel oudgedienden als nieuwkomers een nieuw team te vormen, met een speciale missie: om met behulp van de allernieuwste technologie een geheel nieuwe AAA-game te ontwikkelen voor een groot, wereldwijd publiek. Met als achterliggende gedachte dat deze nieuwe game het startschot zou vormen voor een nieuwe franchise die zich zou kunnen meten met Final Fantasy en Dragon Quest. Of, zoals Takeshi Aramaki, studiohoofd van Luminous Productions het in 2019 zei: "Al sinds ik bij Square Enix begon droom ik ervan om een game te maken die op gelijke voet kan staan met bestaande titels die over de hele wereld geliefd zijn, zoals Final Fantasy en Dragon Quest. Die droom hoop ik nu dus waar te gaan maken met Luminous Productions."

A MOTHERFUCKING DRAGON

In juni 2020 kregen we een eerste indruk van de game die de droom van Luminous Productions moet waarmaken. De E3 2020-trailer toonde een jonge, in een zwarte mantel gehulde vrouw die razendsnel en soepel door fantasievolle landschappen bewoog, en met magische vermogens tegen gemuteerde wolven en een soort boommonsters vocht. De trailer werd afgesloten met de werktitel Project Athia, een vaag beeld van een enorme draak, en de boodschap dat de game is ontworpen voor PlayStation 5.
Daarna bleef het een jaartje stil, tot in maart 2021 een digitale Square Enix-presentatie werd afgesloten met een tweede trailer, die de échte naam Forspoken onthulde, en, helaas, slechts één nieuw game-fragment toonde.







Deze trailer begon met actrice Ella Balinska, de actrice die je wellicht kent uit Charlie's Angels, die aankondigde dat ze hoofdpersonage Frey Holland zou spelen in een game 'over een jonge vrouw in een prachtige maar gevaarlijke wereld.'
Uit de nieuwe scène die daarop volgde bleek dat Frey Holland waarschijnlijk niet in de prachtige maar gevaarlijke wereld genaamd Athia is geboren. We zien haar namelijk in haar alledaagse jeans, shirt en sneakers schuilen voor een enorme draak, en uit haar "is that a motherfucking dragon"-opmerking is wel af te leiden dat ze zoiets nog nooit eerder heeft gezien.

ISEKAI

Forspoken belooft dus weer zo'n verhaal te krijgen waarin een gewoon personage uit de alledaagse werkelijkheid naar een magische wereld wordt verplaatst, iets wat ze in Japan een Isekai noemen en wat we in het Westen natuurlijk kennen van boeken en films als De tovenaar van Oz, Alice in Wonderland, Peter Pan, De Kronieken van Narnia, en – tot op zekere hoogte – ook Harry Potter.
De vergelijking met Harry Potter drong zich door de twee trailers sowieso al wat op vanwege het jeugdige, toverende, blijkbaar behoorlijk machtige hoofdpersonage, dat met dat manteltje zo een bijfiguur uit een Potter-film had kunnen zijn.
Het verhaal van Forspoken is geschreven onder de bezielende leiding van Gary Whitta, de Engelsman die eerder werkte aan Gears of War en de prima Star Wars-spin-off-film Rogue One. Voor Forspoken heeft Whitta naar eigen zeggen "een crack-team van topschrijvers uit de werelden van film, tv, games en fantasy-boeken" samengesteld om "dit nieuwe universum voor Square Enix" te creëren, dus, nou ja, dat biedt goede hoop dat het verhaal verder gaat dan de zoveelste Isekai met een Potter-vibe.



ULTRA-FREE-RUNNER

Wat gameplay betreft heeft Forspoken nu al een hele dikke plus: de ongekend snelle, coole en vloeiende manier waarop je met Frey als een soort full-automatic ultra-free-runner langs bergwanden, van bergtop naar bergtop en door bossen kunt bewegen. Want ik zal vast niet de enige zijn die ondertussen wel een beetje klaar is met al dat saaie lopen en joggen door open werelden om bij het volgende icoontje op de kaart te komen.
Wanneer Frey op vijanden stuit, zien we een ander belangrijk gameplay-element: de magie waarmee ze kan vechten. Daarbij springen een paar zaken in het oog. Ten eerste draagt Frey een opvallende armband om haar rechterarm, en gebruikt ze vooralsnog alleen die rechterarm voor haar magische blasts en schilden. Ten tweede lijken die magische krachten gebonden aan elementen in verschillende kleuren. Zo heeft de magie die Frey gebruikt om zich te beschermen een gouden gloed, en de magie die ze gebruikt om dikke lianen uit de grond te laten groeien een paarse gloed. Aangezien de game door de ontwikkelaar een action-RPG wordt genoemd, lijkt het me aannemelijk dat je deels zelf de ontwikkeling van Frey kunt bepalen door skill points in verschillend gekleurde magie-elementen te investeren, zoals we dat kennen van westerse action-RPG's als God of War en Horizon Zero Dawn.

INTERNATIONAAL

Het mag duidelijk zijn dat Forspoken iets heel anders moet worden dan Final Fantasy en Dragon Quest. Geen jochies met piekhaar, geen gepiel met menuutjes, geen ingewikkelde verhalen, maar een veel meer westers getinte, rechttoe-rechtaan actierijke stijl met een Engelse hoofdrolspeler en een door een Engelsman geschreven verhaal. Tijdens interviews benadrukt studiobaas Arakami dan ook regelmatig dat, ook al wordt de game in Tokio gemaakt, Forspoken een internationale productie moet worden, voor een wereldwijd publiek.
De ambitie is er in elk geval, en de eerste indrukken zijn niet verkeerd.





weetje • weetje

Forspoken verschijnt in 2022 voor PlayStation 5 en PC. Heb je een Xbox? Dan moet je nog even tot 2024 wachten, want Forspoken is aangekondigd als 'two year exclusive on PS5'.

LITTLE DEVIL INSIDE

AVONTUUR IN DE BREEDSTE ZIN VAN HET WOORD

Het verhaal is simpel: jij, een avonturier, wordt door een louche professor betaald om de wijde wereld in te trekken en vreemde, misschien zelfs paranormale gebeurtenissen te onderzoeken. De uitvoering van dit plan is echter een stuk complexer. Precies zoals Samuel dat prefereert.





Waar denk je aan als mensen het hebben over een avonturengame? Denk je dan aan het verkennen van een grote, open wereld? Het verslaan van gigantische, vervaarlijke bazen? Het leegroven van duistere tombes en onheilspellende dungeons? All of the above? Indiestudio Neostream heeft zichzelf die vraag ook gesteld – wat maakt een game nou precies avontuurlijk? – maar voornamelijk om daarmee de vele clichés te vermijden en, hopelijk, iets volledig unieks te creëren. En als originaliteit inderdaad het hoogste doel is, dan zijn ze daar met Little Devil Inside in ieder geval visuéél al in geslaagd. Deze action-adventure met een survival-tintje heeft namelijk een prachtige, minimalistische grafische stijl die enerzijds een beetje aan claymation doet denken en anderzijds het oeuvre van Tim Burton oproept; perfect voor een game die zich in een 19e-eeuwse, Victoriaanse, steampunk-achtige wereld afspeelt.

AANGENAAM

Little Devil Inside wil zich echter voornamelijk differentiëren door deels een survivalgame te zijn. Dit is een avontuur waarin je dus ook hout moet verzamelen voor je kampvuurtje en waarbij je in de woestijn op zoek moet gaan naar cactussen om water uit te onttrekken, enzo. Maar mocht je net als ondergetekende een allergische reactie krijgen van de meeste survivalgames, maak je dan geen zorgen: Neostream heeft gamers laten weten dat het survivalgedeelte van de game "vrij makkelijk" gaat zijn. Little Devil Inside is en blijft immers een avonturengame. Waar je in de meeste survivalgames dus je best moet doen om niet direct te sterven, betekent survival in Little Devil Inside voornamelijk dat rekening houden met je leefomstandigheden het daadwerkelijke avonturieren een stuk aangenamer maakt. Neostream wil niet dat het 't plezier in de weg zit, maar dat het gamers aanspoort om zich beter voor te bereiden en meer rekening te houden met de wereld alvorens ze vertrekken op een avontuurlijke expeditie.

MONSTER SOULS

Hetzelfde geldt voor de combat: vechten is niet het doel van de game, maar dat had wel gekund gezien de hoeveelheid complexiteit en diepgang die erin gestoken is. Zo kun je explosieven craften, een enterhaak gebruiken voor offensieve mobiliteit, vuurwapens hanteren alsof je in een third-person shooter zit, én een zwaard en schild gebruiken alsof je Dark Souls zit te spelen (inclusief als een gek wegrollen om aanvallen te ontwijken). Sterker nog, Little Devil Inside werd aanvankelijk zelfs vergeleken met Monster Hunter, omdat het gros aan vijanden bestaan uit gigantische, intimiderende, lokale fauna. Wie zijn of haar tijd neemt om z'n prooi eerst te bestuderen, zal vervolgens dan ook de





DE POLITIEK (IN)CORRECTE WERELD VAN LITTLE DEVIL INSIDE

Niet iedereen was te spreken over de stilistische keuzes van Little Devil Inside. Toen de game vorig jaar te zien was tijdens Sony's Future of Gaming-event, hadden sommige kijkers hun ongenoegen geuit over een vijandsoort waarvan de uiterlijke kenmerken gebaseerd zouden zijn op een racistisch stereotype. Ontwikkelaar Neostream bood daarop direct hun verontschuldigingen aan: "Het was absoluut niet onze bedoeling om gebruik te maken van een racistisch stereotype, en we zullen het uiterlijk van de vijand aanpassen." Volgens de Koreaanse studio waren de vijanden in kwestie "beschermers van een bijzonder mystieke regio waarin het maken van kleurrijke maskers centraal staat. De regio bevat verder géén verwijzingen naar Afrika of Afrikaanse stammen." Neostream heeft verder beloofd de dreadlocks te verwijderen, de prominente lippen en donkere huidskleur aan te passen, en – echt waar – de blaaspijp minder op een joint te laten lijken.



juiste middelen bij elkaar weten te sprokkelen om de jacht succesvol te voltooien (wat het eerder genoemde survivalelement ook weer versterkt, uiteraard). Maar, nogmaals: het jachtaspect van de game is níét de focus; dit is geen game over het verslaan van gigantische monsters. Het is er slechts een onderdeel van.

NOODWEER

Zelfs het verkennen van de (prachtige) open wereld is niet waar Little Devil Inside het voornamelijk van moet hebben, al is het wel vooral dít aspect geweest waar het promotionele materiaal gamers mee heeft weten te verleiden. Die simpele doch prachtige art-stijl komt namelijk vooral erg goed tot z'n recht in de vele, kleurrijke omgevingen die naadloos in elkaar overlopen, zoals de woestijnen met hun warme, oranje zand, het onheilspellende groen van de moerassen, en de spierwitte, ijzige vlaktes van de zuidpool die een eng soort kleurloze vergetelheid op je scherm toveren. Maar het tofste aan al deze omgevingen is dat ze allemaal hun eigen, inherente uitdagingen en obstakels bevatten waar jij rekening mee moet houden, wat voor interessante gameplay-scenario's zorgt. Zo vereist een ijzige omgeving dikke kleding, dicteert de zware drassigheid van het moeras dat je niet te zwaar bepakt moet zijn, en kun je geen schatten op de bodem van de oceaan gaan zoeken zonder diepzeeduikpak. En, ja, het is áltijd slim om klaar te zijn voor eventueel noodweer... net als hier in Nederland.

MOEDIG

Waar Little Devil Inside dus wél om draait? Tja, om alles, eigenlijk. De game wil de belichaming zijn van 'het gaat niet om de bestemming maar om de reis', want het zijn niet de schatten of gevechten die een reis avontuurlijk maken, maar de weg ernaartoe. Ontwikkelaar Neostream wil dus dat je net zoveel tijd besteed aan het opsnuiven van de cultuur van een stadje als aan het zwaardvechten; dat je net zoveel om de lokale bevolking gaat geven als dat je de monsters in hun omgeving bestudeert. Little Devil Inside vindt sfeer daarom belangrijker dan spektakel, en dat is iets wat je over bijna elke memorabele avonturengame zou moeten kunnen zeggen. En dat klinkt wellicht wat pretentieus, maar wie de vele gameplay-systemen ziet samenwerken weet dat Little Devil Inside niet alleen het hart op de juiste plek heeft, maar ook weet waar het mee bezig is. Hopelijk weet de game z'n ambitie dus waar te maken, want dan zou deze moedige indiegame wel eens zij aan zij kunnen staan met een AAA-epos als The Legend of Zelda: Breath of the Wild!

"LITTLE DEVIL INSIDE VINDT SFEER DAAROM BELANGRIJKER DAN SPEKTAKEL, EN DAT IS IETS WAT JE OVER BIJNA ELKE MEMORABELE AVONTURENGAME ZOU MOETEN KUNNEN ZEGGEN."

DIT DUIVELTJE ZIT AL EEN HELE TIJD IN DE OVEN...

Ambitieus? Dat is Little Devil Inside zeker. Maar het heeft genoeg tijd gehad om die ambitie waar te maken, want de game is al in ontwikkeling sinds vóór april 2015, toen de titel op Kickstarter verscheen. Dat is dus een dikke zes jaar aan ontwikkelingstijd; niet niks. De grap is dat de dames en heren van Neostream in hun Kickstarter "herfst 2016" als verwachte releasedatum hadden gezet, maar daar zijn ze dus, eh, nogal overheen gegaan. Ons hoor je daar niet over klagen, hoor, maar wellicht dat er een handjevol Nintendo-fans is dat daar anders over denkt: de game zou oorspronkelijk namelijk ook uitkomen op, jawel, de Wii U. Dat is ondertussen, begrijpelijk, veranderd naar de Switch, al weet nog niemand wanneer dié versie precies zal verschijnen (net als de Xbox-versie): op dit moment is Little Devil Inside namelijk nog een tijdelijke exclusive voor de PS4/PS5 en PC.





ATOMIC HEART

DE RUSS... EH, ROBOTS KOMEN!

Tetris, World of Tanks, S.T.A.L.K.E.R., de Metro-games... het gebeurt niet vaak, maar zo af en toe worden er in Rusland best mooie games gemaakt. Volgens Jurjen zou Atomic Heart ook best een mooie games kunnen worden. Met de nadruk op kúnnen.

Als basisschoolkind was ik een beetje bang voor Russen. Die zouden atoombommen op ons willen gooien, had ik eens opgevangen. Later, in mijn tienertijd, vond ik de Sovjet-Unie vooral fascinerend. Met name vanwege het ijzeren gordijn, de zwaarbewaakte linie waarmee de Russen hun burgers binnen de grenzen hielden. Wie vanuit de communistische heilstaat naar het verderfelijke, kapitalistische Westen wilde 'ontsnappen', moest achtereenvolgens een hek, prikkeldraad, een vlakte met stalen staken en bewegingsalarmen, wachttorens, een weg met patrouillerende voertuigen, een vijf meter diepe greppel, een mijnenveld en een betonnen muur overwinnen. Hoe gestoord moet je als regering zijn om zoiets te verzinnen? In 1991 is de Sovjet-Unie opgeheven, maar het Russische grondgebied blijft voor mij een mysterieuze wereld, waarvan ik het aan de buitenwereld gepresenteerde plaatje nooit helemaal vertrouw. En dat is precies de reden dat ik nú pas iets over Atomic Heart durf te schrijven.

VACCINATIE

Op 22 maart 2021 verscheen een nieuwe trailer voor Atomic Heart. Deze lijkt vooral bedoeld om de buitensporig hoge mate van detaillering in personages (tot op de poriën), beeldeffecten en omgeving te demonstreren. Maar minstens zo interessant is de krakerige radiostem die je tijdens de trailer hoort en 'het volk' toespreekt.

"DE OMSCHRIJVING 'BIOSHOCK ON VODKA' BESCHRIJFT DE GAME MISSCHIEN NOG WEL HET BEST."

"Beste radioluisteraars," zegt die stem. "We herinneren u eraan dat in de nacht van 22 op 23 juni de All Union Polymer-vaccinatie zal plaatsvinden. Op maandag zullen alle inwoners van de USSR wakker worden in een compleet nieuwe wereld met eindeloze mogelijkheden. We zullen een reuzensprong maken op het gebied van wetenschappelijke en technologische vooruitgang en sociale ontwikkeling, waarmee we de verrotte kapitalistische wereld ver achter ons laten."

Ik vind het getuige van ballen en gevoel voor humor, om in deze krankzinnige vaccinatiemaanden met een trailer te komen waarin een hoogst dubieuze vaccinatieronde wordt aangekondigd. Er gaat ook een zekere zelfverzekerdheid uit van die trailer, die in plaats van gameplay dus vooral sfeer en setting presenteert. Zal Atomic Heart dan tóch de game worden die mij al zo lang wordt voorgespiegeld?

RUSSISCHE ROBOTFABRIEK

De eerste trailer voor Atomic Heart verscheen in 2017 en toonde BioShock-achtige schiet-en-mep-actie in een Russische robotfabriek. De robots in die trailer zagen er al behoorlijk vreemd en macaber uit, maar het werd allemaal nog veel gekker in de trailer die in 2018 volgde en onder andere een soort uit bloedbuizen opgebouwde hond en een pluizige mutant met een appel op zijn hoofd toonde, naast wederom best wel brute schiet-en-mep-gameplay. Waarbij wat meer de nadruk werd gelegd op het zelf maken en aanpassen van schrootwapens.

Begin 2019 volgde een trailer met tien minuten aan aaneengesloten gameplay, die onthulde dat de fabriek naast robots ook in krappe capsules opgesloten koeien, varkens en kippen herbergde. De trailer wekte de indruk van een vrijwel complete game, maar die indruk liep flinke schade op toen een weekje later een aantal anonieme Mundfish-medewerkers via ResetEra naar buiten bracht dat er (ik











parafraseer en vat samen) eigenlijk geen sprake was van een game maar slechts wat losse, nauwelijks samenhangende ideeën, die nog nergens goed werkten.
Als reactie op deze aantijgingen, nodigde Mundfish kort daarna een 'onafhankelijke' journalist uit om de game te komen spelen en de ontwikkelaars te interviewen, en uiteraard bleek uit het artikel van deze journalist dat er weinig aan de hand was en de ontwikkeling voorspoedig verliep. Maar ja, het blijft Rusland, hè?

BALLERINA

Niet wetende of ik ooit werkelijk Atomic Heart zal kunnen spelen, bleef ik de afgelopen jaren de game tóch volgen en gretig klikken op elke nieuwe trailer die van de game werd gepresenteerd.
Kijk zelf ook maar eens wat van die trailers, bijvoorbeeld de vrij recente, 'EXCLUSIVE GeForce RTX PC Game Reveal'-trailer, dan begrijp je waarom ik mijn hart reeds heb verpand aan Atomic Heart. Die korte trailer toont een soort clicker-monster uit The Last of Us, die knock-out gaat door een botsing met een vliegend monstertje, terwijl de camera draait om een gigantisch marmeren beeld van een ballerina, dat samen met wat kleinere ballerinabeeldjes aan het plafond hangt van een ouderwets ingerichte salonkamer waarin de held vervolgens enkele speciale vermogens demonstreert: hij kan ijs uit zijn hand schieten om vijanden te bevriezen en met diezelfde hand vijanden door de lucht laten vliegen (als in de game Control). Dit alles met op de achtergrond een onheilspellend dreunende en gierende techno-beat waar een monotoon sprekende stem onbegrijpelijk Russisch overheen krakeelt.
Dit wíl ik gewoon geloven.

ENG EN VREEMD

Atomic Heart speelt zich af in een alternatieve versie van de jaren vijftig, waarin de Sovjet-Unie grote technologische vooruitgang heeft geboekt. Als de genetisch verbeterde, van speciale krachten en protheses voorziene agent P3 ga je op onderzoek in de robotfabriek genaamd Sovjet Facility No3826, waar de robots in opstand zijn gekomen. Al snel volgen de eerste gevechten tegen die robots, die extra eng en vreemd zijn omdat ze niet zijn gebouwd als gevechtsrobots maar voor allerlei andere doeleinden, zoals entertainment of fabricage (denk aan de animatronics uit Five Nights at Freddy's). Om tegen de robots te strijden moet je zelf wapens in elkaar knutselen, en omdat de robots wel een paar stevige klappen of shotgun-blasts kunnen hebben, beloven de gevechten Dark Souls-achtig intens te worden, met veel cirkelen, ontwijken, het lezen van vijandelijke bewegingen en toeslaan op de juiste momenten. Dit alles in zowel gesloten als openwereld-achtige omgevingen die ooit als paradijselijk waren bedoeld maar helemaal naar de klote zijn gegaan, zoals we dat uit BioShock kennen.
De omschrijving 'BioShock on Vodka' beschrijft de game misschien nog wel het best.

SPOETNIK

Er zullen begin 2019 ongetwijfeld problemen bij Mundfish zijn geweest, maar ondertussen heeft de ontwikkelaar natuurlijk ook de tijd gehad om die op te lossen.
Of alles wat ons wordt voorgespiegeld klopt, is vanaf deze kant van de wereld moeilijk in te schatten, maar het wordt wel duidelijk dat ze daar in Moskou iets heel cools probéren te maken, en dat ze daar op verschillende manieren al in zijn geslaagd en vorderen.
Zoals we inmiddels weten van het Russische Spoetnik-vaccin (het anti-covid-vaccin dat vorig jaar door ons o zo verstandige westerlingen nog als lachertje werd weggezet, maar volgens recentere berichten misschien wel beter en veiliger werkt dan 'onze' vaccins), zijn Russische producten soms ook gewoon wél zo goed als ze ons worden voorgespiegeld.
Ik kijk in elk geval al weer uit naar de volgende trailer.



weetje • weetje

Alle robots in de game zijn via het neurale netwerk genaamd 'Kollektiv' met elkaar verbonden. Dat betekent dat alle robots jouw kant op komen zodra je wordt opgemerkt. Daarom is het van groot belang om het systeem te hacken voordat je ergens binnendringt.



DIABLO IV

VAN DUNGEON-SPRINT NAAR DUNGEON CRAWL?



Eindredacteur Marvin heeft in zijn relatief korte leven zoveel Diablo gespeeld dat hij de franchise over twintig jaar aan kan wijzen als de oorzaak van z'n RSI. Het klikgeweld liep de spuigaten uit met Diablo 3, een game die hem niet helemaal ligt omdat het typische dungeon crawlen plaats maakte voor dungeon-sprinten. Hoe zit het in Diablo 4?

Op het moment dat je deze PU in je handen hebt, is het al weer vijf jaar geleden dat Blizzard een originele, nieuwe game uitbracht. Sinds Overwatch (2016) focust de gamemaker zich vooral op het creëren van remasters, plus uitbreidingen en uhh... microtransacties voor bestaande titels als World of Warcraft. In de tussentijd rijgen ze de ene na de andere controverse aan elkaar: van het bannen van een zekere Hearthstone-speler tot het befaamde "Do you guys not have phones"-moment en natuurlijk de massale ontslagen die vielen. Het is een understatement om te zeggen dat de reputatie van Blizzard een deuk heeft opgelopen.

GEEN FANFARE

Tegelijkertijd raakt Blizzard een deel van hun spelersbasis kwijt; uit een recent investeerdersrapport blijkt dat het aantal maandelijks actieve spelers de afgelopen drie jaar met 29% is gedaald. Dat zijn elf miljoen mensen. Toegegeven, de winst is ten opzichte van dezelfde periode vorig jaar wel met 9% gestegen. En de release van Diablo 4 (en later dit jaar Diablo Immortal) zal dat alleen maar oppompen. De samenwerking met Activision, dat met onder ander Call of Duty miljarden binnenharkt, zorgt er daarnaast voor dat ze flink wat financiële stabiliteit hebben. Maar daar hebben we als gamers niets aan. Nu Blizzard meer dan ooit gefocust lijkt op maandelijks actieve spelers en inkomsten via microtransacties, houd ik juist mijn Diablo minnende hart vast, uit angst dat dat ook doorsijpelt in hun nieuwste ARPG.
De release van Diablo 4 wordt in mijn ogen dan ook cruciaal. Er was een tijd dat Blizzard in de ogen van veel gamers niets fout kon doen, terwijl elke nieuwe release tegenwoordig overspoeld wordt door een zee aan (terechte) kritiek. De hardcore fans, die al sinds Lost Vikings, Starcraft, Warcraft of de originele Diablo trouw zijn aan Blizz, die worden al jaren niet meer aangesproken. Alles draait om het maandelijks terughalen van zoveel mogelijk spelers; grindmechanics, timegates en fucking Battle Passes. Als die dingen ook in Diablo 4 opduiken, zonder dat daar een fantastische, gratis gameplay-ervaring tegenover staat, gaat Blizzard nog veel meer fans kwijtraken. En nee, een uitstekende remaster verandert daar niets aan.

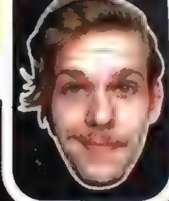
WORLD OF DIABLOCRAFT

Dan over tot de game zelf: Diablo 4. Als je mijn Coverview hebt gelezen, weet je dat ik een gigantische Diablo 2-fanboy ben en dat Diablo 3 mij niet zo wist te overtuigen. Dat heeft met allerlei gameplaysystemen en vooral de loot in Diablo 3 te maken, maar ook met iets wat meer een gevoelskwestie is: de sfeer en de uitstraling. Diablo 3 leek juist meer op World of Warcraft, met z'n cartoony graphics. Maar hoe meer ik er over nadenk, hoe meer ik ook overeenkomsten zie tussen de gameplay van die twee. Het voelt als ik Diablo 3 speel aan alsof ik met een max level personage in World of Warcraft dungeons en raids uit voorgaande uitbreidingen doorloop. Ik one-shot iedereen de moeder, ren binnen luttele minuten door een Rift heen en verzamel bakken met loot die ik gelijk weer weg smijt of kapot maak. Geen langzame dungeon crawl, maar een dungeon-sprint.











Wat we tot nu toe gezien hebben van Diablo 4 maakt me echter wel hoopvol, en dat komt gek genoeg door een overeenkomst tussen WoW en D4: een grote, open wereld. Dit Sanctuary moet de grootste uit de Diablo-geschiedenis worden, zo groot dat je zelfs een mount nodig hebt om er doorheen te kunnen bewegen. Als die spelwereld ook de fócus van de game wordt, en we niet weer op rap tempo honderden inwisselbare Rifts hoeven te doorlopen, krijg je haast automatisch een langzamer spel-tempo omdat je weer echt aan het ontdekken bent. En dat tempo leent zich hopelijk beter voor langzamere gevechten, waar meer tactiek bij komt kijken dan het spammen van één skill-rotatie.

RAUW

Ook qua uitstraling lijkt het wel snor te zitten met Diablo 4: donkere kerkers, lekker veel bloed en minder flashy graphics zoals dat glossy tintje dat monsters krijgen als je ze selecteert in D3. Als ik alle beelden op een rijtje zet zou ik haast willen zeggen dat het iets mínder 'rauw' mag, want continu in door oorlog verscheurde, donkere omgevingen rondlopen zou wel eens eentonig kunnen worden. Hier en daar een mooi stadje of kampje dat niet met de grond gelijk is gemaakt, zou fijn zijn. Ja, ik hoor je denken: het is ook nooit goed, he?

Ook de cinematics zijn natuurlijk weer fantastisch, dat is een van de weinige dingen die Blizzard de afgelopen jaren altijd goed doet. Ik krijg nog kippenvel als ik de onthullings-cinematic bekijk en heb goede hoop voor het verhaal. Iets minder engelen-gezeik, iets meer vechten tegen demonen en duivels. Tenzij ze m'n boy Deckard Cain terugbrengen als engel, natuurlijk, dan zie ik het door de vingers.

> "AL MET AL BEN IK HOOPVOL OVER DIABLO 4 OMDAT BLIZZARD TERUGGRIJPT NAAR DE SFEER EN GEAR-/LOOT-INSTEEK VAN DIABLO 1 EN 2."

TUSSEN D2 EN D3 IN

Hoe leuk het er ook allemaal uit mag zien, hoe soepel de gameplay bij die eerste gameplay-onthullingen (zoals recentelijk die van de Rogue) er ook uit mag zien: de Diablo-gameplayloop wordt voor mij in stand gehouden door loot. En ook op dat vlak lijkt Blizzard af te kijken bij wat Diablo 2 zo succesvol maakte. Game director Luis Barriga zei daarover: "We aim to provide years of things to discover and countless ways to build a class." Een uitspraak waarvan ik mezelf weer even bij elkaar moet rapen, en moet realiseren dat we het over Blizzard hebben. En dat alles nog kan veranderen.

Maar dat is wél wat Diablo 4 zou moeten doen. De speler vrijheid geven bij het inrichten van z'n class, zodat een Sorceress bij wijze van spreken een build kan maken met een fucking zwaard of een hamer. Niet meer een focus op één of twee sets per class, geen 'flavor of the season', maar een combinatie van tig uiteenlopende items die de speler zelf bij elkaar kan plakken. Items die meer variatie hebben, dus, en ook daarvoor wordt weer teruggegrepen naar Diablo 2. Blizzard experimenteert namelijk met suffixes en affixes voor niet-legendary items, wat wil zeggen dat bijvoorbeeld ook blauwe (Magic) items weer waardevol kunnen zijn als je geluk hebt. Dat klinkt als muziek in de oren.

HOOPVOL

Al met al ben ik hoopvol over Diablo 4 omdat Blizzard teruggrijpt naar de sfeer en gear-/loot-insteek van D1 en D2. Vooral omdat ze dat niet hóéven te doen, want Diablo 3 was echt wel succesvol en het geld blijft blijkbaar ook wel binnenstromen. En dan heb ik het nog niet eens gehad over de terugkeer van de skill-tree of stats als Weapon Speed, dingen die zowel mijn nostalgieklier kietelen als build-variatie en herspeelbaarheid beloven. Zo lijken die hardcore-fans tóch aangesproken te worden; tot de game uitkomt kunnen we verder alleen maar hopen dat het wat betreft Season Passes en microtransacties mee gaat vallen.





THE LEGEND OF ZELDA: SKYWARD SWORD HD

ONDERGEWAARDEERD MEESTERWERK EN ZWART SCHAAP

Skyward Sword is de enige canonieke Zelda die Samuel nooit heeft uitgespeeld, ondanks dat hij destijds wél al zo'n 75% had doorlopen. De game wist z'n "intense" armbewegingen niet te registreren, zegt 'ie zelf. Wij hebben 'm echter zien dansen, dus 'spastische' was wellicht een beter woord geweest...

Foto van Link die met recordsnelheid de Friend Zone in flikkert. 2021, ingekleurd.

Skyward Sword voor de Wii was een... inconsistente game. Zowel gamers als Nintendo zelf hadden door dat de epische, driedimensionale Zelda-games ietwat formulair waren geworden door hits als Ocarina of Time, Wind Waker en Twilight Princess, en dus werd Skyward Sword gemaakt met het doel om de boel te vernieuwen. Het eindproduct verdeelde; zo waren recensenten bijna unaniem extatisch over de manier waarop de grens tussen de overkoepelende overworld en de dungeons vervaagd was, én over de unieke, intiemere en fysiekere vorm van zwaardvechten die de kracht van de Wii-afstandsbediening eindelijk volledig wist te benutten. Gamers, daarentegen, lieten erg duidelijk hun ongenoegen horen over het trage tempo, de lineaire progressie, het irritante hulpje, de terugkerende bossfights, en het feit dat de diepgang van dat zwaardvechten gehinderd werd door hardware die de benodigde fysieke inspanning niet altijd naar de bedoelde in-game handelingen wist te vertalen.

Kinky

Ondergetekende viel, zoals wel vaker, in het midden van die twee groepen. Zo wist Skyward Sword me ontzettend positief te verrassen, zoals met hoe charmant ik het verhaal en de personages vond; elementen die ik zelden hoog toeschrijf in games, en al helemaal niet in Zelda. Skyward Sword wist z'n narratieve rol als ultra-prequel echter uitstekend te verkopen: het plot wist op relatief elegante manier de origine uit te leggen van conventies als Links groene tuniek en z'n Master Sword, maar vooral ook van waarom hij, prinses Zelda en

> **"Met de nunchuk het schild besturen en parry's uitvoeren, en met de Wii-afstandsbediening realistische zwaardbewegingen maken, zorgde voor de spannendste en uitdagendste combat van de serie."**



WAAR ZIJN ALLE ANDERE 3D-ZELDA-GAMES EIGENLIJK?

Skyward Sword HD wordt een gewaardeerde toevoeging aan de Zelda-representatie op de Switch, die dankzij Breath of the Wild, de remake van Link's Awakening en de twee Hyrule Warriors-titels al behoorlijk indrukwekkend is. Al helemáál als je tevens een abonnement hebt op Nintendo Switch Online, waarvan de toegevoegde retroverzameling de twee Zelda's voor de NES én SNES-meesterwerk A Link to the Past bevat. Opvallend afwezig zijn daarom alle handheld-Zelda's (de Oracle-games, de DS-games en The Minish Cap) maar, vooral, alle overige 3D-Zelda's. Waar is Ocarina of Time? Majora's Mask? Wind Waker? Twilight Princess?! Het antwoord is simpel: de eerste twee hebben remakes gekregen op de 3DS, en de laatste twee waren geremasterd voor de Wii U. Beide platformen die gekannibaliseerd zijn door de succesvollere Switch, maar die tevens nog te vers in het geheugen liggen én via de online diensten zelfs nog centen binnenhalen. Bovendien is Nintendo er dondersgoed van bewust dat ze het mogelijke succes van Skyward Sword HD vroegtijdig kunnen verdrinken als ze al de voorlopers ervan óók naar de Switch halen.



demoonkoning Ganon(dorf) gedoemd zijn om op cyclische, reïncarnatie-wijze met elkaar in conflict te blijven. Eenieder die de game gespeeld heeft kan je vertellen dat de relatie tussen Link en Zelda nooit zo charismatisch uit de verf is gekomen als hier, en dan hebben we nog niet eens gehad over de meme-waardige Groose (de echte held van de game) of de heerlijk bizarre en zelfs ietwat kinky slechterik Ghirahim, wiens homo-erotische geflirt met Link hem memorabeler maakt dan de échte eindbaas van de game.

Overwegingen

En de Timeshift Stones! Wow! Dit gameplay-element zorgt ervoor dat een kleine omgeving tijdelijk het verleden laat zien, zodat er bijvoorbeeld vijanden verschijnen die er eerst niet waren, of er deuren open staan op plekken waar ze in het heden gesloten zijn. De manier waarop dit systeem een uniek soort omgevingspuzzels creeert (en zelfs invloed heeft op de combat) is nog altijd ongeevenaard, en vormt het hoogtepunt van de drie dungeons die er op creatieve wijze gebruik van maken: Lanayra Mining Facility, Sandship en Sky Keep. Hetzelfde gold, in theorie, voor de combat: die wist zich van de rest van de serie te onderscheiden door er fysieke puzzels van te maken. Met de linkercontroller (de nunchuk) het schild besturen en parry's uitvoeren, en met de Wii-afstandsbediening realistische zwaardbewegingen maken, zorgde voor de spannendste en uitdagendste combat van de serie. Elk gevecht werd daarmee z'n eigen puzzel, waarbij timing, positionering, verdediging en de snijhoek aandachtig overwogen moesten worden om te winnen.

SPREKEN IS ZILVER, ZELDA IS GOUD

De kleur goud is onlosmakelijk verbonden met The Legend of Zelda, mede omdat de Triforce, de goddelijke McGuffin van de reeks, helemaal goudkleurig is. Het is de reden dat de cartridges van de allereerste Zelda-game, Ocarina of Time én Majora's Mask alle drie gekleurd zijn om je aan dit edelmetaal te doen denken. Ook verschenen er speciale gouden versies van de Game Boy Advance SP, de DS Lite, 3DS (XL) én de New 3DS XL, respectievelijk ten ere van The Minish Cap, Spirit Tracks, A Link Between Worlds en Majora's Mask 3D. En ook de Wii en Wii U kregen gouden Zelda-eerbetonen: zo werd de originele Skyward Sword gevierd met een goudkleurige Wii-afstandsbediening en verscheen er voor Wind Waker HD een speciale zwarte Wii U met, eh, wat gouden markeringen op de GamePad.

Teleurstellender dan deze minimale gouden versiering is echter de speciale behandeling die de Switch krijgt ter ere van de Skyward Sword-heruitgave: de gelimiteerde Joy-Con-set (waarvan de linker het motief van de Master Sword gebruikt en de rechter die van de Hylian Shield) bevat géén goud, enkel wat koperkleurige markeringen. Ach, het is nog altijd beter dan Breath of the Wild... Die heeft namelijk geen énkele vorm van officiële, thematische hardware-ondersteuning gekregen, los van een gelicentieerde d-pad-Joy-Con van accessoiremaker HORI!



Wildebras

Maar het was dát element dat ervoor zorgde dat ik in 2011 geïrriteerd opgaf. Zelfs met de Wii Motion Plus-upgrade weigerde de afstandsbediening mijn zorgvuldig bedoelde aanvalsbewegingen te registreren, en dan vooral tijdens de momenten waarop die cruciaal waren: tijdens de (terugkerende) bossfights, vooral die tegen Ghirahim. Ja, ik sloeg in de hitte van de strijd wat wilder om me heen dan normaal, maar dat was het gevolg van 100% betrokken zijn in het gevecht. Mezelf 'uit de game moeten trekken' en limiteren om te conformeren aan een stuk hardware, was exact het tegenovergestelde van waar de Wiimote voor bedoeld was. En dat is exáct de reden dat ik hoopvol uitkijk naar een Skyward Sword HD, want Nintendo heeft beloofd die motion controls volledig te herontwerpen voor de nauwkeurigere hardware in de JoyCon. En misschien nog wel belangrijker: ze hebben de optie toegevoegd om al het zwaardvechten ook te kunnen uitvoeren met de rechterstick (mede om Switch Light-gebruikers tegemoet te komen). Met andere woorden: er zal zelfs voor de grootste wildebras (hoi) eindelijk geen enkel excuus meer zijn om deze Zelda níét uit te spelen! ★

VERWACHTING *SAMUEL:*

Skyward Sword was tien jaar geleden al een rare, maar interessante mix van hoogte- en dieptepunten, en daar zal anno 2021 niet veel aan veranderd zijn. Dat de game inherent een stuk speelbaarder wordt op de Switch, is voor mij echter genoeg reden om het weer te proberen!

+ Betere motion controls én de optie om de rechterstick te gebruiken!
+ Bevat wellicht de tofste combat en dungeons van de gehele franchise.
- Herhalende, terugkerende bossfights.
- Onnodige backtracking en saaie luchtsegmenten.

SWITCH
ACTION-ADVENTURE
NINTENDO
1 SPELER
16-07-2021



THE DARK PICTURES ANTHOLOGY: HOUSE OF ASHES

EINDELIJK WEER ENG?

Het leukste aan The Dark Pictues Anthology? Dat vindt Graddus moedwillig de boel verneuken, zodat de hele cast het loodje legt. Maar da's vooral omdat diezelfde cast vrijwel steevast uit duffe dorks bestaat. Hoe zit dat met House of Ashes?



Ik weet het nog goed. Het was eind 2015. Ik was het cartoony geweld van The Walking Dead en andere Telltale-titels gewend toen ik Until Dawn in mijn PlayStation 4 stopte. Mijn leven zou nooit meer hetzelfde zijn. Zó kon een graphic adventure er dus ook uitzien! Met 'échte' mensen, die écht hun nek breken na een val in een ravijn, en die écht in tweeën worden gezaagd of doorboord door een vleeshaak.



Binnen de eerste tien minuten sterven twee hoofdpersonages en besef je: Until Dawn messt niet around. Developer Supermassive Games – tot dan toe een relatief klein Sony-studiootje met Little Big Planet-DLC en Killzone HD op hun CV – stond in één klap op de kaart.

Earl Grey-thee

Inmiddels is het 2021, en moeten we helaas concluderen dat Supermassive het succes van Until Dawn nooit heeft geëvenaard. De Dark Pictures Anythology-serie begon oké, met het maritieme mysterie Man of Medan, maar opvolger Little Hope is vooral meer van hetzelfde. Veilig en voorspelbaar. De videogame-equivalent van een kopje Earl Grey-thee bij het ontbijt.

En ja, dan ga ik dus expres 'verkeerde' keuzes maken om het toch allemaal een beetje op te spicen. Ik mis een Rami Malek als de verknipte Josh. Of Peter Stormare, die de camp-kraan volledig opendraait in zijn rol van creepy psycholoog. Daar kan die half tamme Curator niet aan tippen.

Neem verder het eindeloze verzamelen van 'clues' die er eigenlijk alleen maar voor

zorgen dat de speelduur artificieel wordt opgerekt, alsook de generieke 'maar is het allemaal wel echt?'-plots, en het mag duidelijk zijn: ik wil beter. Ik verwácht beter!

Levenslang trauma

Enter House of Ashes. Misschien wel de laatste kans voor Supermassive Games om te bewijzen dat ze geen one-shtick pony zijn. En hee, de eerste beelden ogen veelbelovend! Allereerst met een vleugje The Descent, zo in dat ondergrondse grottenstelsel diep onder de Irakese woestijn. Hoofdrolspelers zijn een stel Amerikaanse soldaten (waaronder de lieftallige Ashley Tisdale) dat net een zware missie heeft afgerond maar de ergste horror nog voor de boeg heeft. Hoe ze precies onder de grond belanden en wat ze daar voor evil tegenkomen is anyone's guess, maar een flinke dosis claustrofobie, paranoia en gruwelijke sterfgevallen lijken zekerheidjes. Oh, en laten we het belangrijkste niet vergeten: huiveringwekkende demonen, onder aanvoering van niemand minder dan Pazuzu uit The Exorcist! Thanks nog voor het levenslange trauma, pa en ma, doordat ik als achtjarig jochie aan die film werd blootgesteld.

Ik keek de House of Ashes-trailer nu net om 2:38 's nachts en ging door de GROND toen ik Pazuzu hoorde krijsen. Ik zou niet eens DURVEN om de verkeerde keuzes te maken in deze game!

"Ik keek de House of Ashes-trailer nu net om 2:38 's nachts en ging door de GROND toen ik Pazuzu hoorde krijsen."



Hier beginnen!!!

Shocker! Het toilet van de PU-redactie is besmeurd met remsporen. De geur is niet te harden...

Wat doe je?

- Ik ren de trap op om de redacteuren te confronteren - welke bastaard heeft dit gedaan?
  → Halverwege de trap verlies je je evenwicht: de dodelijke diepte van 6 verdiepingen Haarlems kantoorgebouw staren je aan... Gelukkig weet je net op tijd de reling te pakken!
- Ik zoek naar verder bewijs; vingerafdrukken, teennagels - dat soort werk
  → Op de pot ligt een gekrulde, donkere haar... Wouter! Ineens besef je je dat iedereen 'daar beneden' gekruld haar heeft... Vol walging ren je naar boven, naar de redactie.
- Ik ben een goed mens, dus ruim eerst de rommel op
  → Terwijl je in de plee staat te roeren met de borstel, voel je je misselijk. De dodelijke mix van anale gassen en chloor doet z'n werk snel. Al spasmend stort je ter aarde, om nooit meer op te staan... The End!

Eenmaal boven, is het tijd om een schuldige aan te wijzen.

---> **Samuel** heeft alleen een tanktop aan, alsof hij het warm heeft van een grote inspanning...
---> **Florian** laat net een harde scheet...
---> **Marvin** ziet een beetje groen en draaierig...
---> En **Graddus** speelt een abstracte indie-game op de redactie-PS4...

Wie heeft het gedaan???

- SAMUEL!
  → Oeps. Je hebt een vreselijke fout gemaakt. Sam heeft een tanktop aan omdat Sam altijd een tanktop aanheeft. Hij is metal! Van buiten hoor je geschreeuw. Het zijn Samuel's fanboys, hooivorken en fakkels in de hand. Het lijkt erop alsof ze jou je valse beschuldiging niet in dank zullen afnemen...
- FLORIAN!
  → Oeps. Je hebt een vreselijke fout gemaakt. Florian was slechts lichtelijk flatulent vanwege z'n zoveelste blikje Red Bull! Net als je wil nadenken over excuses, merk je dat je hersenen niet meer werken... Logisch: Florian heeft je onthoofd met de scherpe rand van zijn petje... Fatality!.
- MARVIN!
  → Oeps. Je hebt een vreselijke fout gemaakt. Marvin was slechts groen en draaierig vanwege de zoveelste mega-spelfout in één van Tjeerd's artikelen! Je wordt ontslagen als PU-redacteur, vindt nooit meer ander werk omdat PU-redacteuren nou eenmaal niet zoveel kunnen en sterft eenzaam in de goot. Bye bye!
- GRADDUS!
  → Yes! Je hebt de schuldige te pakken. Graddus vindt abstracte indies saai. Die zou hij nooit zomaar spelen, behalve als hij snel de PS4 heeft aangezet omdat hij casual iets wil verbergen. Een compleet ondergescheten WC-pot, bijvoorbeeld! Gefeliciteerd, je hebt The Dark Pictures: PU Edition uitgespeeld!

Onheilspellende spanning

Ik hoop dat House of Ashes me weer dat gevoel van Until Dawn geeft. Die kippenvelopwekkende spanning dat elk moment je laatste kan zijn, en dat elke keuze van belang is omdat je anders een mes door je strot krijgt of je schedel te pletter slaat tegen een rotsblok. Dat alles zó echt aanvoelt, dat je vanzelf gaat meeleven met de hoofdrolspelers. Hoe cringy/corny ze ook zijn. Ik heb alvast een voorzetje gedaan met een heuse The Dark Pictures: PU Edition. Als ik het kan, kan Supermassive het ook [hopelijk met minder taalfouten en geen kleuter-in-paint-esthetiek – Marvin]. Helemaal met Pazuzu als joker! Zal ik je trouwens iets engs vertellen? Ik zag net een gedaante voor het raam. En ik woon op 15 hoog... ★

VERWACHTING ***GRADDUS:***

Je kan er lang of kort over lullen, maar sinds Until Dawn zijn Supermassives games telkens een tikkeltje minder boeiend. En vooral minder eng. House of Ashes heeft echter alles in zich om voor een spectaculaire remontada te zorgen.

- + 'Echte mensen' in een 'echte wereld'.
- + En ze kunnen allemaal dood!
- - Lijkt toch weer meer van hetzelfde.
- - Zijn we niet een beetje Supermassive-moe?

ADVENTURE GAME
SUPERMASSIVE/BANDAI NAMCO
1-2 SPELERS
2021

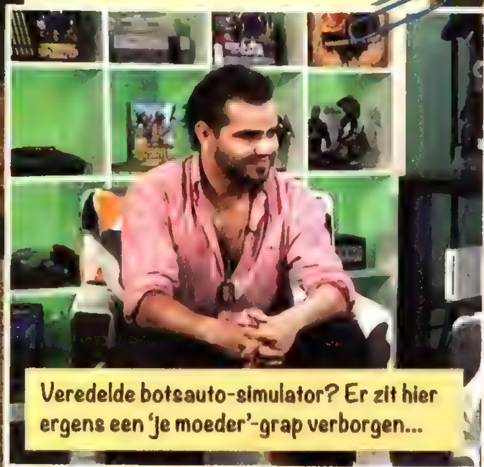

MARVEL STUDIOS
THE FALCON AND THE WINTER SOLDIER
Disney+
Original Serie
Stream nu

VANAF NU WORDT HET... SPECIAAL

EN DAT KOMT ONDER ANDERE DOOR:

SPECIALE QUOTE VAN DE MAAND

"PRACHTIG TOCH, DAT EEN SERIE DIE BEGON ALS EEN VEREDELDE BOTSAUTO-SIMULATOR NU EEN VERSLAVEND EN COMPLEX MEESTERWERK IS GEWORDEN WAAR JE NET ZOVEEL UIT KUNT HALEN ALS DAT JE ER ZELF INSTOPT?"



Veredelde botsauto-simulator? Er zit hier ergens een 'je moeder'-grap verborgen...

NOG EEN SPECIALE QUOTE VAN DE MAAND

"LUISTER GOED, EN JE HOORT JAPANSE ZWEETDRUPPELS OP DE GROND KLETTEREN..."



Als er iémand soorten vocht kan onderscheiden aan de hand van hun druppelgeluid, dan is het Graddus wel.

SPECIAALSTE SMOEZEN VAN DE MAAND

"M'N VRIENDIN IS POSITIEF GETEST DUS IK MOET IN THUISQUARANTAINE."



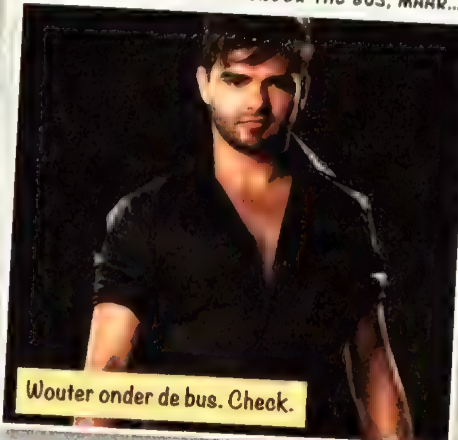
Dan kun je toch méér werken..?

"IK MOET DEZE WEEK TJEERDS TAKEN OVERNEMEN, DUS HEB WEINIG TIJD."



Afgeknald worden door Martin in Warzone kost toch niet veel tijd?

"NOT TO THROW WOUTER UNDER THE BUS, MAAR..."



Wouter onder de bus. Check.

SPECIAAL FRAMEDROP FRAGMENT



REVIEWS

IN DIT NUMMER

OOK GESPEELD

- Turnip Boy Commits Tax Evasion
- Famicom Detective Club: The Missing Heir & The Girl Who Stands Behind
- I Saw Black Clouds
- Total War: Rome Remastered
- R-Type Final 2
- Smelter

BATTLE ROYALE OP DE PU-REDACTIE

ZO WREED IS CALL OF DUTY: WARZONE

Als je dit leest ben je zeer waarschijnlijk alweer een kleine maand mayhem aan het veroorzaken in Verdansk '84. Samen met ruim 100 miljoen andere spelers. Warzone is een fenomeen. En JJ laat zien waarom.

Als je de klok een jaar of vijf terugzet, dan kun je overal lezen dat Call of Duty compleet stuk is. Het gespring en gedraaf langs muren en de soort van sci-fi-setting in games als Ghost en Infinite Warfare, heeft zelfs de trouwste fan afgeschrikt. Het lijkt allemaal mooi geweest. Tijd voor iets nieuws. Een andere franchise.

En kijk nu eens. Call of Duty: Black Ops Cold War is bijna vijftig miljoen keer verkocht en er zijn 100 miljoen actieve spelers. Iedereen praat erover en op Twitch trekt de game dagelijks miljoenen kijkers. Allemaal door een niet eens zo originele variant van het Battle Royale-genre genaamd Warzone. 150 spelers worden boven een grote map uit een vliegtuig geknikkerd en de squad of solist die overblijft wint. Genoeg andere games kennen hetzelfde concept – denk aan Apex Legends of klassiekers als PUBG en Fortnite. Maar niemand werkte het concept zo wreed, tof en vooral volwassen uit als Infinity Ward en Treyarch. Geen battle is hetzelfde, de oorlog en de wapens voelen semi-realistisch, er is constant nieuwe content en gamers vinden de meest bizarre methodes uit om een victory te behalen. Resultaat: Warzone is min of meer de nummer 1 game op de redactie. Daarom een eerbetoon aan een modus die 100 miljoen gamers én ons de afgelopen 13 maanden vele tientallen uren pure fun heeft opgeleverd.

HOE ONTSTOND WARZONE EIGENLIJK?

Dat Warzone massaal gespeeld wordt en onlosmakelijk verbonden is met Call of Duty, dat weten we allemaal. Of je nam de lockdown zo serieus dat je de kelder niet bent uitgekomen. Activision verdient er honderden miljoenen mee. Maar hoe ontstond het? Was Warzone gewoon een geval van Infinity Ward die Treyarchs Blackout wilde nadoen, maar dan groter, of speelde er iets anders?

We verklappen het meteen. Dat laatste is het geval. De eerste Warzone-stapjes werden namelijk al in 2017 gezet. En dat is voordat Blackout online was. Het project had de codenaam 'Magma' en het betrof een aantal ambitieuze developers binnen Infinity Ward die het gewaagde plan hadden om de grootste Battle Royale ooit te creëren. Eentje die ook verbonden zou zijn met de wereld van Call of Duty: Modern Warfare uit 2019.

Het heeft het team twee jaar aan pielen en prutsen gekost om de huidige map, het aantal spelers dat mee kan doen en de techniek er achter werkend te krijgen. Heel lang kreeg men het niet echt werken. Het huidige Verdansk is daardoor bijvoorbeeld een stuk kleiner dan men origineel had gepland. Bovendien was het de bedoeling dat er 200 man per match konden instappen. En dat aantal is, tot nu toe, nooit gehaald.

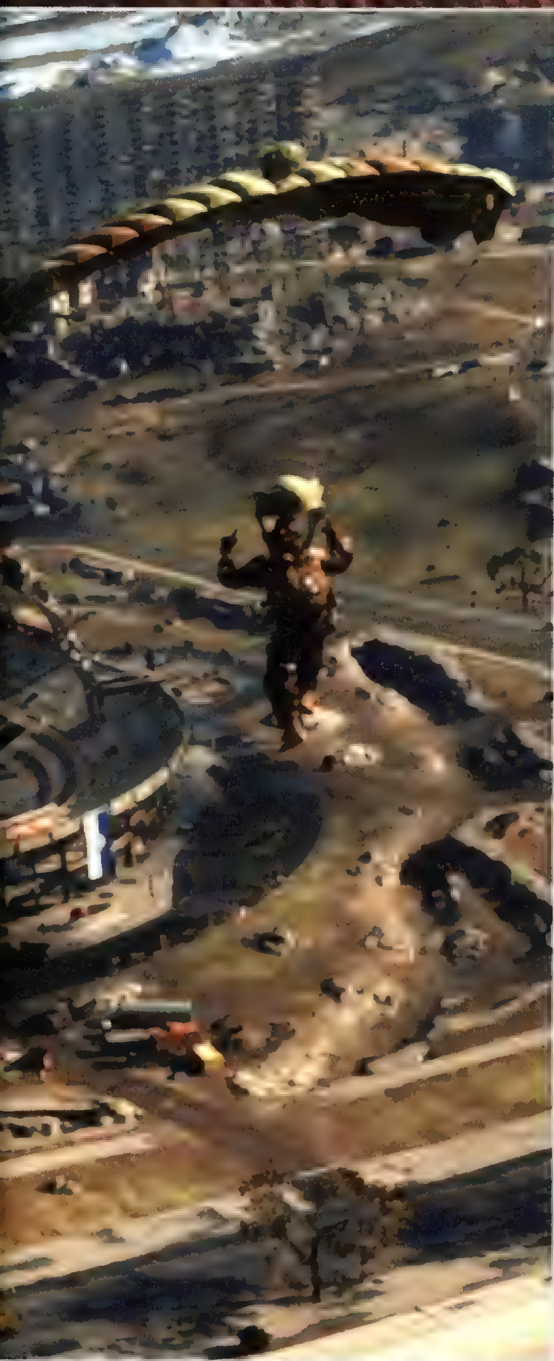
De fictieve stad Verdansk is losjes gebaseerd op de niet al te gezellige stad Donetsk in Oekraïne. Dat was niet de eerste keus. Infinity Ward keek als eerste naar Kabul, die sfeer vond men toffer. Afghanistan lag echter iets te gevoelig en dus stapten ze al snel van dat idee af. En dat lijkt ons, achteraf gezien, een verstandig plan.



weetje • weetje

Warzone werd op 10 maart 2020 uitgebracht omdat een YouTuber de content van de hele game al zo'n beetje op straat had gelegd.







ALLES VOOR DE VICTORY

Alles draait in Warzone om de victory. Jij die in je eentje of met je squad als laatste overblijft. De hoeveelheid kills is leuk om mee te pochen, maar het gaat uiteindelijk allemaal om dat laatste schot. Tenminste, het is wel de bedoeling dat je dat met een clean shot doet. Maar die overwinning, die kun je dus op de meest bizarre manieren halen...

- Warzone speler Pinkys_Brain pakte een victory zonder ook maar één kill te maken. De beste man bracht zelfs geen enkel punt damage toe aan zijn tegenstanders. Hij wist zich te verschuilen op een plek waar aan het eind de laatste opponenten zich vastliepen aan de onderkant van de heuvel en het gas hen ombracht.
- Goosius99 is een speler die er genoegen in schept om de kills enkel te maken door over opponenten heen te rijden. Dit heeft hem al meerdere overwinningen opgeleverd.
- Its_iron pakte een win terwijl hij dood was. In een solo's match. Ja, dat kan. De mazzelaar werd gedood door de finale opponent, maar revivede zichzelf. Dat duurt altijd even. De tegenstander had echter vlak voor de kill een airstrike opgeroepen. Eentje die hemzelf de kop kostte. Waarop Its_iron terugkeerde uit de Warzone-hemel en... Victory.
- DeanoBeano won na tientallen pogingen een rondje in de Gulag door de game met een fluit te besturen... Dankzij een software-programma was elke toon aan een besturingselement gekoppeld. Fluitend naar de winst dus...
- TimTheTatman won menig gevecht in de Gulag door de AFK-techniek te gebruiken. Dat staat voor 'Away From Keyboard'. Door compleet stil te staan, gaf hij zijn opponent het idee dat hij gestopt was met spelen. Waarop die ook niks meer deed. Tot Tim opeens volledig z'n pistool leegschoot.



WIST JE DAT...

...er random over Verdansk telefoons verspreid zijn waar je daadwerkelijk ook een gesprek mee kunt hebben?

...de crates met de loadout altijd exact tussen jou en eventuele vijanden gedropt worden?

...je een helikopter kunt neerhalen met een airstrike?

...er in alle militaire basissen een laptop ligt die je aan kunt doen, en dat daar ooit wat mee gaat gebeuren?

...opvliegende zwermen vogels verraden waar de opponent zich bevindt?

...je met een drone een helikopter uit de lucht kan halen?



...je in de Gulag met een welgemikte steen van bovenaf op een explosief de opponent van jouw squad-member kunt laten ontploffen?

...als je alle Recon-missies op de map voltooit, de game jou de plek verklapt waar de cirkel eindigt?

...je een Cluster Strike veel meer precies kan laten neerdalen als je eerst via de scope van je sniper de plek aanwijst?

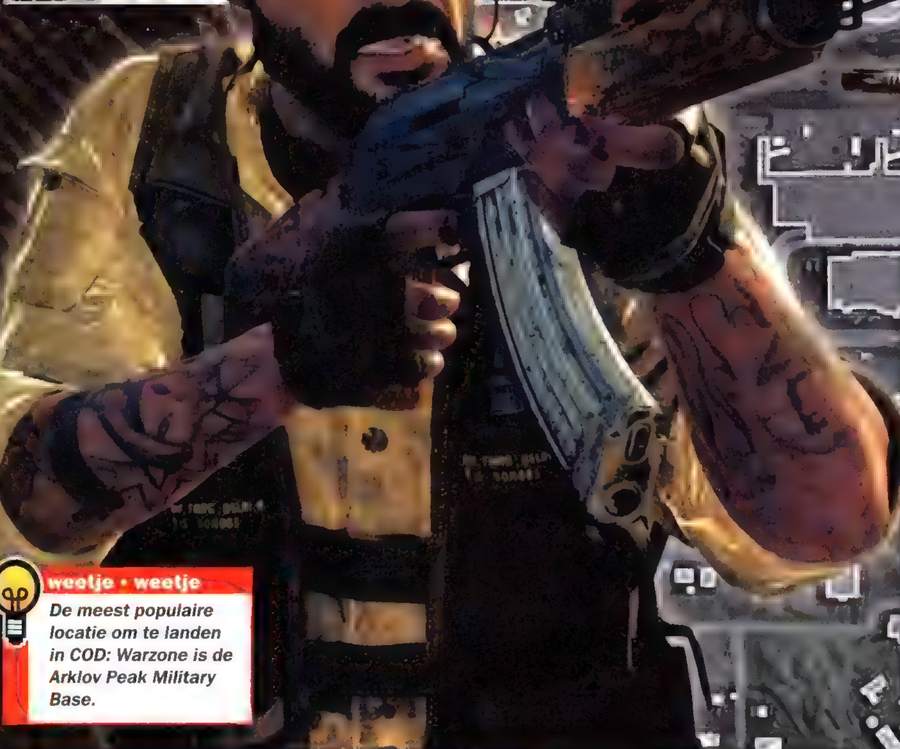
...je de Armor Plates niet een voor een hoeft aan te doen, maar dat dit via de instellingen in één keer kan?



weetje • weetje

Warzone werd in eerste instantie helemaal niet zo super goed ontvangen. Dikke zevens, dat was het vaak wel. Het waren de gamers zelf die het populair maakten.







weetje • weetje

De meest populaire locatie om te landen in COD: Warzone is de Arklov Peak Military Base.

MEEST GEBRUIKTE WAPEN

Alles draait in Warzone natuurlijk om wapens. Alhoewel je met een welgemikte steen of een goede dosis C4 ook een eind komt. Maar waar schieten we met z'n allen het meeste mee?

PRIMARY WEAPON	SECONDARY WEAPON
1. FFAR 1	1. Diamatti
2. Kar98	2. .50 GS
3. M16	3. M19
4. MAC-10	4. RPG
5. CR-56 Amax	5. Renetti
6. Kilo 141	6. X16
7. Grau 5.56	7. Magnum
8. M4A1	8. .357
9. AUG	9. 1911
10. HDR	10. M79

BAAS BOVEN BAAS IN WARZONE

- Venom Killshot staat momenteel op #1 in de CoD Stats-ranking met 17.000 victories in 19.500 matches.
- Legedarys117s maakte tot nu toe de meeste kills met 124.355 kills in 9.661 matches. Dat is gemiddeld 13 kills per ronde.
- Het record voor de meeste kills voor een team behoort toe aan het team dat streamer Aydan "Aydan" Conrad bijeen had gebracht In een duo-match maakte het team 161 kills. Dat is best veel...
- Het solo-record voor meeste kills voor één persoon staat op naam van pro iNewwz die in één match 47 streepjes mocht zetten.
- Daar komen we bij de PU net niet bij in de buurt. Maar dan ook echt nét niet...
- GooniezAR heeft momenteel de beste kill-death-ratio ter wereld met een gemiddelde van 22.70...
- Oftewel als 'ie een keer sneuvelt, dan heeft 'ie al een kleine 23 kills gemaakt.

DE BESTE (NIET-REDACTEUREN)

Omdat we niet zo narcistisch zijn dat we onszelf de beste Warzone-streamers van de wereld noemen, hebben we maar tien andere streamers op een rij gezet die het wel aardig kunnen. En dus wel eens kijkers trekken.



1. NICKMERCS
2. TimTheTatman
3. KEEMSTAR
4. DrDisrespect
5. Swagg
6. Double0AG
7. Symfuhny
8. Aydan
9. MFAMGauntlet
10. cloakzy



JE HEBT HELEMAAL GEEN OFFICIEEL NUKE-EVENT NODIG OM VERDANSK TE SLOPEN

Onlangs maakte Activision een einde aan het oude Verdansk door er een Nuke op te droppen. Warzone-speler MarleyThirteen liet een aantal maanden ervoor echter zien dat je die atoombom helemaal niet nodig had om de map op te blazen.



De man verzamelde 149 volgers in een match en ze gingen gezamenlijk naar het stukje 'Promenade East' op de map. De spelers lootten al het geld dat er te vinden was en riepen zo'n 100 loadouts op om clusterbommen mee te kopen. Vervolgens werden alle voertuigen van de map op één plek verzameld. De spelers flikkerden die clusterbommen daarna tegelijkertijd op de verzamelde voertuigen. Gevolg: de servers konden de ontploffingen en brandende voertuigen niet langer processen, waardoor de hele zaak crashte. Einde Verdansk... soort van.



HARDE STATS

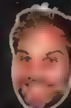
- Er zijn momenteel 100 miljoen actieve Warzone-spelers.
- Op de eerste dag van Warzone speelden zes miljoen gamers het spel.
- Warzone had binnen tien dagen dertig miljoen actieve spelers. En binnen twee maanden zestig miljoen downloads.
- Er zijn in de 13 maanden dat Warzone online is, 475.000 cheaters geband.
- Op Twitch is alleen al in maart van dit jaar bijna 91 miljoen uur naar Warzone gekeken.
- Er is inmiddels tegen de 5 miljard uur Warzone gespeeld.
- Er keken op 21 april 1,26 miljoen mensen gelijktijdig naar de start van Warzone seizoen 3.



DE WARZONE-STATS VAN DE REDACTIE



Favoriete wapen: Ik speelde veel met de FFAR, maar die heeft onlangs een flinke nerf gekregen en daarom speel ik nu met de AUG en een Mac 10.
Favoriete spot voor kills: Ik heb een goede route in Superstore, maar online sta ik ook wel bekend als koning van de Prison. Vraag maar aan mensen.
Ik ben kansloos in: Open gebieden, dat betekent het einde, maakt niet uit waar.
Aantal victory's: Rond de 500.
PU's #1 Warzone-speler: Tjeerd gaat hier hard roepen dat hij de beste speler is. Toernooi tegen Koude Kermis (Cody en ondergetekende) gewonnen. Maar daar had hij gewoon mazzel en werd hij vooral in de rugzak van Enno meegenomen. Dus als je alle statistieken op een rij legt, zal je er toch achter komen dat ik de beste speler ben. Cijfers liegen niet.



Favoriete wapen: CR 56 AMAX + AX-50.
Favoriete spot voor kills: Stadium.
Ik ben kansloos in: Airport.
Aantal victory's: Rond de 800.
PU's #1 Warzone-speler: Ik wil liever niet opscheppen. Dus: ik zou het niet weten.



Favoriete wapen: Grau (HODL) en Strela (so shoot me).
Favoriete spot voor kills: Ik speel in teams en ben op z'n best een middelmatige speler, dus ik volg anderen. Anders Promenade East.
Ik ben kansloos in: Farmland, Quarry.
Aantal gespeelde potjes: 150.
PU's #1 Warzone-speler: Sure ain't me.



Favoriete wapen: Ik ben weer een beetje zoekende, maar ik ga momenteel erg goed op de AK-47 uit Cold War en de Krig-6. Ook heb ik al menig camper van dichtbij gepakt met de nieuwe PPSH-41, wat is die lekker!
Favoriete spot voor kills: Dat is een heel specifiek dak in het noordoosten van de map, vlakbij Salt Mines en naast een tankstation. Er ligt altijd genoeg loot in het gebouw om het te verdedigen tegen ongewenste gasten, en met de huisjes eromheen kan je binnen de kortste keren een loadout drop kopen.
Ik ben kansloos in: Prison, daar voel ik me echt een schietschijf. Het nieuwe Stadium is trouwens ook geen pretje: de eerste keer dat ik daar ging kijken zaten er drie snipers aan de overkant die me gelijk pakten.
Aantal victory's: Pff, zeker een paar honderd denk ik? Ik speel de game sinds de lancering, maar sinds een jaar echt élke zaterdagavond vast.
PU's #1 Warzone-speler: Ik denk dat die eer naar Enno 'Team Wipe' The G gaat, oftewel onze producer. Bij hem in het team voel ik me altijd veilig. Tjeerd kan trouwens ook wel een lekker potje spelen!

KEEP CALM & FLANK DE VIJAND

ER ZIT EEN GENERAAL IN ELKE SWITCH-BEZITTER!

Niets zegt 'chill gamen' als het uitmoorden van een vijandig leger, maar het is exact die dichotomie die tactics-games zo aantrekkelijk maakt. Lekker relaxt in je hangmat liggen terwijl je brein op volle toeren draait, met, uiteraard, een Switch in je klauwen!

De meesten van jullie hebben vast wel eens een tactics-game gespeeld, zoals het legendarische Final Fantasy Tactics (1997) of het solide Gears Tactics van vorig jaar. Maar het zou je verbazen hoeveel gamers nog een wenkbrauw optrekken bij het horen van dit genrelabel. En dat is niet onbegrijpelijk: tactics-titels krijgen immers zelden dezelfde marketingbombarie of gigantische productiewaardes als bijvoorbeeld shooters, en ze spreken inherent een kleinere doelgroep aan in deze ADHD-generatie vanwege hun tragere tempo. Want tactics-games zijn, in feite, het videogame-equivalent van schaken: je beheert een legertje dat jij, als generaal, van bovenaf bekijkt, en je krijgt om de beurt de mogelijkheid om je manschappen te verplaatsen en/of aan te laten vallen. Ook is het slagveld meestal verdeeld in duidelijke vakjes, dus, eh, ja: schaken. Of Stratego. Vingervlugheid is dus niet nodig; de gameplay speelt zich voornamelijk af in je brein. Fysiek ontspannen gamen, zelfs wanneer de in-game gebeurtenissen intens zijn.

NOODZAAK

Tactics combineert dus de strategie van real-time strategy met het tempo (en soms zelfs 't rollenspel) van een turn-based RPG, maar weet gelukkig véél meer te zijn dan die simpele som der delen. Want, laten we eerlijk zijn: de 'strategie' in real-time strategy-games komt meestal neer op 'verzamel grondstoffen, bouw zoveel mogelijk units, en overweldig de vijand'. En turn-based RPG's vereisen zelden meer inzicht dan 'ga naar een menuutje en kies het element waar de vijand zwak voor is', waardoor je zelden écht van gameplay kunt spreken. Tactics-games, daarentegen? Die vereisen daadwerkelijk allerlei vormen van strategisch denken, zoals ruimtelijk inzicht en de mogelijkheid om te voorspellen wat de vijand zal doen. En daarom is dit misschien wel het enige genre waarbij turn-based actie daadwerkelijk een pluspunt, nee, een nóódzaak is, want het geeft je de broodnodige tijd en ruimte om meerdere stappen vooruit te denken en weloverwogen te handelen. Tactics-games motiveren je dus als geen ander om te puzzelen, want je puzzelt met de levens van anderen.

OPGEPAKT

De tactics-game ondergaat momenteel een ware renaissance, en daar hebben we de, wonder boven wonder, Nintendo's Switch voor te danken. En dat hadden we eigenlijk ook wel kunnen zien aankomen: het gros van tactics-games wordt nog altijd door indiestudios gemaakt – aangezien ze een minder hoog budget vereisen – en de Switch is ontzettend indie-vriendelijk. Daarnaast is de Switch ook nog eens een handheld, wat het perfecte medium is voor games die net zo makkelijk opgepakt moeten kunnen worden als dat je ze snel weer effe neerlegt. Je weet wel, zoals RPG's en tactics-games, waarvan hun turn-based formats zich volledig aan jouw tempo aanpassen. Om zowel dit onderschatte genre als de representatie ervan op de Switch te vieren, hier slechts een greep van de vele geweldige tactics-games die het platform te bieden heeft!







Ik ben dol op tactics-games, mits ze een interessant verhaal hebben, zoals Fire Emblem: Three Houses en The Banner Saga. Leuk dat de Switch zo'n goed platform is geworden voor dat soort games, maar persoonlijk maakt het platform me weinig uit: ik gebruik de Switch toch voornamelijk docked!



Tactics-games spreken mij erg aan, maar naast Fire Emblem: Three Houses heb ik ze eigenlijk nauwelijks gespeeld... Wat is er eigenlijk met Advance Wars gebeurd? Die was zo lekker simpel. Ik zou een nieuwe Advance Wars, zonder gimmicks, daarom misschien nog wel passender vinden op de smartphone dan op de Switch!



Prima machientje voor de tacticus, hoor, die Switch! Alleen maar lof voor Fire Emblem. Al blijft de PC m'n favoriete platform voor tactics, want daar komen games als XCOM beter tot hun recht. Bovendien kun je klassiekers als Baldur's Gate III en de Total War-serie nergens anders spelen!

ZESTIEN GEWELDIGE TACTICS-GAMES VOOR DE SWITCH



16. ALL WALLS MUST FALL A TECH-NOIR TACTICS GAME (€9,99 - 2021)

All Walls Must Fall is een prachtig voorbeeld van hoe stijl (neo-noir en cyberpunk) gecombineerd kan worden met gameplay: turn-based tactics worden hier op intrigerende wijze gecomplementeerd met real-time ritme-actie. En dat alles in een futuristisch Berlijn, waar de dystopische nachtclub het centrum is geworden van het leven.





15. ACHTUNG! CTHULHU TACTICS (€24,99 - 2019)

Achtung! Cthulhu is een cult-franchise met tabletop-rollenspellen en bordspellen, die nu ook in videogamevorm te genieten is. Het maakt gretig gebruik van het feit dat de nazi's een voorliefde hadden voor het occulte, want de game is basically een kruising tussen Marvel's Hydra en de cosmic horror van H.P. Lovecraft!





14. BLACK LEGEND (€29,99 - 2021)

Het onlangs verschenen Black Legend is vooral interessant vanwege z'n setting: de game speelt zich namelijk af in de vervloekte, 17e eeuwse stad Grant, waar een dodelijke sekte alchemie gebruikt om Mephisto te eren. Het toffe hiervan is dat een groot deel van de vijanden bestaat uit wezens van Duitse, Belgische en vooral Nederlandse folklore, zoals nekkers, witte wieven, Heer Halewijn en Oude Rode Ogen.





13. WARBORN (€24,99 - 2020)

Het verhaal en de animaties zijn ietwat klungelig, maar wie daar overheen kan kijken zal immens genieten van deze toegankelijke indie-tacticsgame. Dit is Advance Wars met mecha's: het focust zich op de fundamenten van tactics, zonder té complex te worden, en gooit daar een erg plezierig Gundam-achtig animesausje overheen. Perfect voor nieuwkomers!

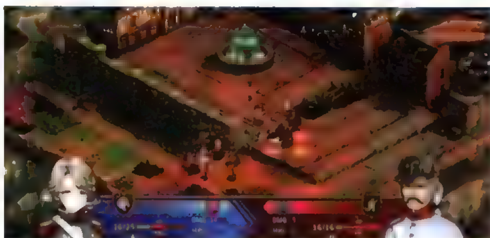


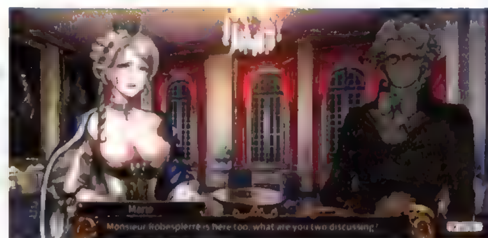


12. MERCENARIES SAGA CHRONICLES (€14,99 - 2018)

Deze is voor de fans van klassiekers als Final Fantasy Tactics en Tactics Ogre! Chronicles is een verzameling van de eerste drie Mercenaries Saga-games (voorheen alleen verkrijgbaar op smartphones en de 3DS) die alle drie heerlijk speelbare tactics-games zijn met een lichte lading RPG-elementen. Ook zijn de games erg 'snackbaar'; de battles zijn kort en lekker herspeelbaar!







11. BANNER OF THE MAID (€16,99 - 2020)

Zie ook: Banner of the Maid! Het is een prachtig eerbetoon aan Final Fantasy Tactics, met een goede balans aan gameplay en verhaal, oogstrelende graphics (inclusief handgetekende portretten) en diepgaande RPG-elementen waarmee het lijkt te willen concurreren met Fire Emblem. Ben zelf vooral fan van de setting: de Franse Revolutie in een alternatief anime-universum! »

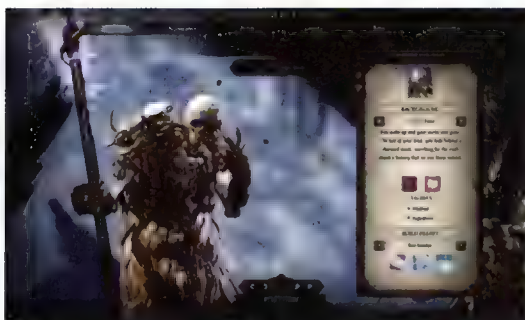
10. PROJECT TRIANGLE STRATEGY (2022)

Ik speel nu vals gezien deze Square Enix-game volgend jaar pas uitkomt, maar de gratis demo smaakt enorm naar meer! De game lijkt hoog in te zetten op twee dingen: 1) z'n prachtige, Octopath Traveler-achtige '2D HD'-graphics, en 2) z'n complexe, Game of Thrones-achtige plot over oorlogvoerende koninkrijken die met elkaar in de clinch liggen. Dit verhaal beïnvloedt de gameplay echter direct: tussen battles door kan er diplomatisch worden gehandeld, voor onverwachtse wendingen.



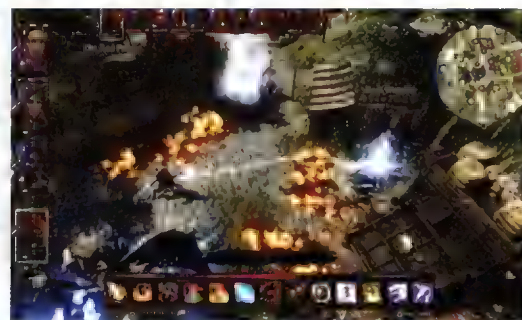


Tactics is een van de weinige genres waar ik niks mee heb. Het voelt zo beperkt en saai! Bovendien heb je ook intelligentie en strategisch inzicht nodig in andere games (ja, ook FIFA en COD) die ik dan liever speel. Al heb ik wel ooit Advance Wars gespeeld. Hoogtepuntje, hoor!



9. DIVINITY: ORIGINAL SIN 2 DEFINITIVE EDITION (€49,99 - 2019)

Het succes van Divinity is vooral te danken aan z'n gigantische keuzevrijheid en diepgang. Je kunt kiezen uit zoveel verschillende combinaties van rassen, speelstijlen en magiesoorten dat verslagen worden tijdens onvergeeflijke battles niet zozeer resulteert in neerslachtigheid, maar in een groter verlangen om de game te doorgronden. Wat dat betreft is Divinity (zeg het nou niet, Sam!) de Dark Souls van tactics-games.





8. DISGAEA 5 COMPLETE (€39,99 - 2017)

Deze voormalige PlayStation-exclusive is, zonder twijfel, de gestoordste (en de grappigste) game van deze lijst. Niet alleen speelt alles zich af in een cartooneske, helse onderwereld, tussen allesbehalve moreel-aangelegde demonen, maar je kunt ook groeien tot level 9.999. Erg serieuze shit allemaal. Disgaea 5 is het laatste deel met handgetekende sprites; Disgaea 6 (die volgende maand uitkomt) is het eerste deel dat volledig 3D gaat.





Tactics? Ik ken maar één tactiek: aanvallen. Turn-based is al helemaal een gotspe; dat werkt in de UFC toch ook niet?! "Sla jij eerst maar, dan stomp ik jou erna." Toegegeven, de Switch is wel een perfect platform voor dit genre. Lekker speelbaar, met dat scherm zo vlak voor je gezicht.



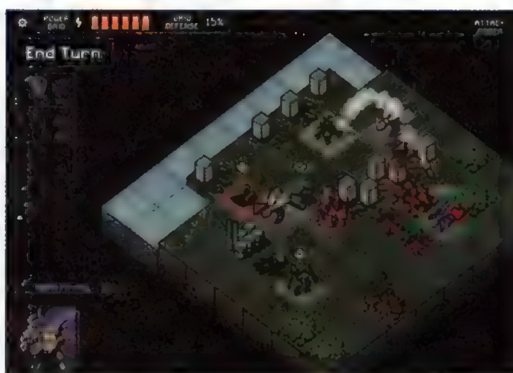
De King's Bounty-games vallen ook onder 'tactics', toch? Want daar ga ik zéér goed op en ze verdienen meer liefde. De PC blijft trouwens mijn go-to tactics-apparaat, al maakte ik een uitzondering voor de Divinity-franchise omdat ik die samen kan spelen met m'n vriendin (aanrader! Uhh, niet m'n vriendin, maar co-op tactics dus).

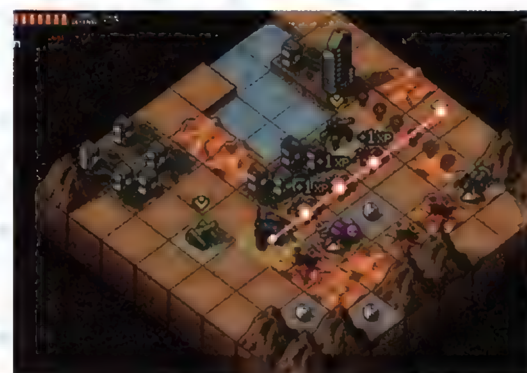


Advance Wars is toch gewoon de beste tactics-game ooit? Ik heb er in ieder geval warme herinneringen aan. Als daar een nieuwe van zou uitkomen op de Switch dan zou ik er zo mee aan de slag gaan, maar voor de rest zal je mij geen tactics-games zien spelen.

6. INTO THE BREACH (€14,99 - 2018)

Met behulp van drie, Pacific Rim-achtige mecha's moet je vier eilanden verdedigen tegen bloeddorstige kaiju's. En dat is makkelijker gezegd dan gedaan, want Into the Breach is naast een tactics-game ook nog eens een roguelite – een verdómd verslavende combinatie, trouwens – dus dan weet je dat sterven en helemaal opnieuw beginnen een vast onderdeel is van de speelervaring. Indrukwekkend is vooral hoe Into the Breach intense battles weet voor te schotelen op kleine speelvelden van maar 8 bij 8 vakjes groot. Uiterst geconcentreerde tactische goedheid, dit.







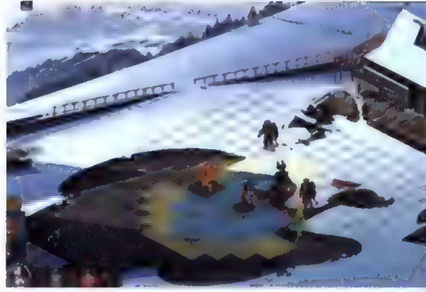
7. WARGROOVE (€16,99 - 2019)

Advance Wars is helaas niet meer (zie kader) maar mensen die naar een nieuw deel snakken hebben twee opties: Tiny Metal: Full Metal Rumble, dat door enkele ex-Advance Wars-ontwikkelaars is gemaakt, en WarGroove, dat expliciet gemaakt is om de hoogtijdagen van Advance Wars te herbeleven (maar dan in een middeleeuws jasje). Ik raad beide games van harte aan, al weet WarGroove de nostalgieklier nét iets beter te kietelen.



5. THE BANNER SAGA (€24,99 X3 - 2018)

The Banner Saga werd terecht door Wouter aangehaald als een van de betere Kickstarter-successen van de afgelopen jaren. Dit Noorse avontuur, dat in drie games uit de doeken wordt gedaan, leunt namelijk net zoveel op het maken van táctische beslissingen als hele menselijke. Het laat op eloquente wijze zien hoe mensen strijden om te overleven in een koude, ellendige wereld, en dat zonder een randje vet: de gehele trilogie is in een uurtje of 30 uit te spelen.





4. VALKYRIA CHRONICLES 4 (€39,99 - 2018)

Valkyria Chronicles is een unieke franchise, mede omdat het z'n strategische, turn-based tactics-gameplay naadloos weet te combineren met de directere, fysiekere fun van een third-person shooter. Eerst slimme keuzes maken, vervolgens lekker mogen knallen; Valkyria Chronicles weet dubbel zo bevredigend te zijn als de meeste andere oorlogsgames. Dit alles wordt ondersteund door de aantrekkelijke setting, die een kleurrijkere, flamboyantere animeversie is van de Tweede Wereldoorlog. Probeer vooral ook het allereerste deel; die is voor nog geen twee tientjes op de Switch te halen, en bovendien speelt deel 4 zich exact tijdens die eerste game af, vanuit een compleet ander perspectief!

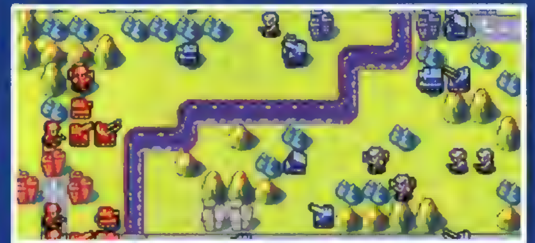
3. XCOM 2 COLLECTION (€49,99 - 2020)

XCOM 2 is de tactics-game die je moet halen als je wil weten hoe het voelt om het met een kleine squad van zo'n zes man op te moeten nemen tegen een schijnbaar onverslaanbare, buitenaardse macht. Bovendien heeft de game die heerlijk gemene combinatie van high-risk-high-reward-gameplay met permadeath, dus het voelt alsof je hart uit je lijf wordt gerukt wanneer een van je favoriete personages een cruciaal schot mist en vervolgens zelf het loodje legt. Daarnaast is de game op talloze manieren te spelen, dankzij de willekeurig gegenereerde levels, diepgaande customisation-opties en uiterst bevredigende omgevingsvernietiging. Dit is tactics op z'n meest Hollywood.



JA, WAT IS ER NOU EIGENLIJK MET ADVANCE WARS GEBEURD?!

Zoals Martin, Graddus en Jurjen al lieten doorschemeren, was het toegankelijke en charismatische Advance Wars dé tactics-serie voor mensen die tactics geen reet aan vinden. Maar waarom hebben we er dan al dertien jaar geen nieuwe game van gezien?! Nou, heb je effe? Zo kwam de eerste Advance Wars in de VS letterlijk een dag vóór de aanslag op de Twin Towers uit, waardoor de lancering in Japan voor de zekerheid maar geannuleerd werd. Hierdoor leefde de franchise veel meer in het Westen dan in Nintendo's thuisbasis. Ook verkocht het derde (en stiekem beste) deel in de serie, Dual Strike, verdomd weinig: nog geen 400.000 exemplaren. Ontwikkelaar Intelligent Systems verving het kleurrijke uiterlijk daarom maar met een duister, post-apocalyptisch uiterlijk voor het vierde deel; een creatieve keuze die de serie veel trouwe fans heeft gekost. Bovendien ging deze langzame aftakeling van Advance Wars gepaard met de onverwachtse populariteit van het vergelijkbare (en tevens door Intelligent Systems ontwikkelde) Fire Emblem, dat mede dankzij z'n grotere nadruk op verhaal en meeslepende RPG-elementen (en, jawel, representatie in Super Smash Bros.) ook in het Westen steeds succesvoller werd. Enne: Fire Emblem heeft ook nog eens waifu's. Tja. Three Houses heeft dan ook al meer dan 3 miljoen exemplaren verkocht; een succes waar Advance Wars nooit bij in de buurt is gekomen gezien het op z'n hoogtepunt 'slechts' zo'n 700.000 keer over de toonbank wist te gaan. Dan is Nintendo's keuze snel gemaakt, niet waar?





2. MARIO + RABBIDS: KINGDOM BATTLE (€39,99 - 2017)

Het lijkt een onwaarschijnlijke combinatie: Nintendo's tijdloze Super Mario, Ubisofts hyperactieve Raving Rabbids, en... de onvergeeflijke tactische actie van XCOM?! Maar, verdomd, het werkt als een tiet. De XCOM-gameplay vertaalt zich perfect naar de prachtig geanimeerde werelden van het Mushroom Kingdom, en de gekkigheid van de Rabbids zorgt in combinatie met Mario-vijanden als de Koopa's voor hilarische, subversieve scenario's. Gooi daar die typische, voelbare Nintendo-glans en kwaliteit overheen, en je hebt een van de speelbaarste tactics-games ooit gemaakt. En dat zónder het uitdagingsniveau drastisch te kelderen vanwege 'familievriendelijkheid'! Mario + Rabbids: Kingdom Battle is af en toe net zo uitdagend als XCOM, een aangename verrassing!

1. FIRE EMBLEM: THREE HOUSES (€59,99 - 2019)

Toch voelt geen enkele tactics-franchise zo groots en rijk als Nintendo's prestigieuze Fire Emblem, en Three Houses is daarvan de overtreffende trap. De voornamelijk aan handhelds gebonden serie voelt zich uitermate thuis op een krachtig systeem als de Switch, en veldslagen hebben er dan ook nooit zo grandioos uitgezien als in Three Houses. Daarnaast heeft het die Persona-achtige, 'moderne Fire Emblem'-gameplaylus: het ene moment heb je de leiding over intense gevechten, en het andere moment ben je aan het chillen in je kasteel en relaties aan het uitdiepen met de kleurrijke cast. Daarbovenop heeft geen enkel Fire Emblem-avontuur ooit zo uitgebreid uitgepakt, want elke van die drie titulaire facties heeft z'n eigen, gigantische campaign. Je kunt hier met gemák 200 uur insteken voordat je alles hebt gezien; een wapenfeit dat op zichzelf al de noemer 'episch' meer dan waard is. Fire Emblem: Three Houses is het absolute hoogtepunt van het tactische RPG-genre, en een verplichte aankoop voor elke strategisch gezinde Switch-bezitter! ✖



GEEN ECHTE NEXT-GEN ZONDER BIJPASSENDE TELEVISIE

DE BESTE GAMING-TV VAN 2021



Leuk, die nieuwe generatie consoles en videokaarten, maar een goede televisie is minstens zo belangrijk voor een echte next-gen-ervaring. Vraag je je af welke gaming-tv nu het beste is? Net als ieder jaar komt Florian natuurlijk met het antwoord!

In mijn features op PU.nl geef ik uitgebreid uitleg over alle nieuwe tv-modellen van 2021, maar in het magazine moet ik door ruimtegebrek straight to the point komen en zeggen waar het op staat. Laat ik dan ook heel duidelijk zijn en zeggen dat je ook dit jaar weer het allerbeste je games kunt spelen op een OLED-tv. Waarom dat zo is en welke OLED-tv de allerbeste gaming-tv van 2021 is, ga ik je hier haarfijn uitleggen.

LCD VS OLED

Over het algemeen maken tv's gebruik van een LCD- of een OLED-paneel, met ieder zo zijn plus- en minpunten. Bij LCD zit er een bak licht achter in de tv (backlight genoemd), die door de verschillende filters en pixels schijnt. Bij OLED lichten de pixels zelf op en is er helemaal geen backlight nodig. LCD-tv's zijn over het algemeen een stuk feller, mede omdat er simpelweg een groter volume van licht is door het backlight. Het nadeel is dan weer dat, omdat er altijd een backlight is, de zwartwaarde slecht wordt, tot op het punt dat zwart eigenlijk donkergrijs is. Dit wordt in de high-end LCD-tv's tegengegaan door het gebruik van een Full Array Local Dimming-systeem (FALD), waardoor het mogelijk wordt het backlight plaatselijk te dimmen. Dit werkt tot op zekere hoogte, maar echt zwart zal een LCD nooit worden.

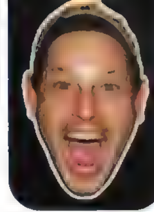
OLED gebruikt zelf-oplichtende pixels, die zelfs geheel uit kunnen worden gezet. Bij OLED is zwart dus ook echt zwart en niet donkergrijs. Daarnaast – en dit is een hele belangrijke voor gamers – is de pixelresponse op een OLED veel sneller dan op een LCD. Met de pixelresponse bedoelen we de tijd die het duurt voor een pixel om van kleur te veranderen. Aangezien op een OLED iedere pixel onafhankelijk van elkaar aangestuurd kan worden, is de pixelresponse vele malen sneller, waardoor beelden veel scherper blijven bij snelle bewegingen.

Het nadeel van OLED-tv's is echter dat ze minder fel zijn, wat HDR-weergave niet ten goede komt, en dat er kans is op inbranden. Dit is echter eigenlijk alleen een probleem als je dag in dag uit puur en alleen dezelfde game zou spelen. Over het algemeen is een OLED-tv dus absoluut de beste optie voor gamers, tenzij je altijd in een fel verlichte kamer zit te gamen, of een professionele gamer bent en altijd hetzelfde speelt.

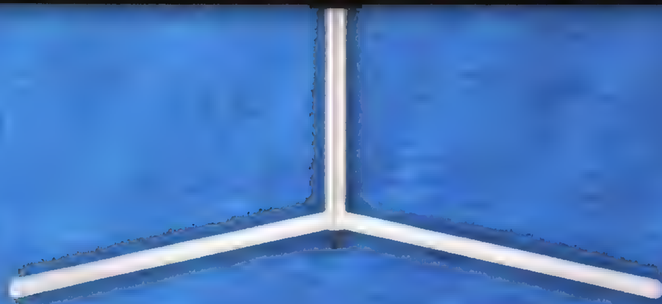


weetje • weetje

Dit is de perfecte tijd om te kijken of je een topmodel uit 2020 kunt krijgen. De 2021-modellen worden namelijk op dit moment uitgebracht, wat resulteert in mooie kortingen op de tv's van 2020!







OLED EVO

OLED-tv's zijn nu een jaartje of zes beschikbaar en de eerste jaren werden er steeds grotere stappen gemaakt, waardoor de tv's ieder jaar echt weer een stuk beter werden. De afgelopen twee jaar zat er echter nog maar weinig vooruitgang in – terwijl LCD een ware inhaalslag maakte – maar dit jaar slaat OLED terug met de zogenaamde EVO-panelen.
Door een speciale heatsink te gebruiken, is het in een OLED EVO-paneel mogelijk om de felheid zo'n 20% te boosten, wat behoorlijk impact maakt op HDR-weergave en het gat met LCD in dat opzicht iets kleiner maakt. Om je een idee te geven: de normale OLED-panelen zitten zo rond de 800 nits, terwijl deze OLED EVO-panelen de 1.000 nits aantikken. High-end LCD-tv's zitten zo rond de 1.500-2.500 nits, met uitschieters naar 4.000 nits bij de allerduurste modellen.
Er zit dus nog steeds een behoorlijk verschil tussen de felheid van de OLED EVO-panelen ten opzichte van high-end LCD-tv's, maar omdat het contrast door de perfecte zwartwaarde van een OLED vele malen hoger is, oogt dit verschil in de praktijk veel minder groot dan je op papier zou verwachten. En 20% feller is een behoorlijke upgrade, hoe je het ook bekijkt.
Dit grapje met de speciale heatsink is overigens niet geheel nieuw voor dit jaar, want Panasonic begon hier al vorig jaar mee in de high-end OLED-tv's. Dit jaar heeft LG (die alle OLED-panelen fabriceert) het trucje echter geoptimaliseerd en het OLED EVO genoemd.

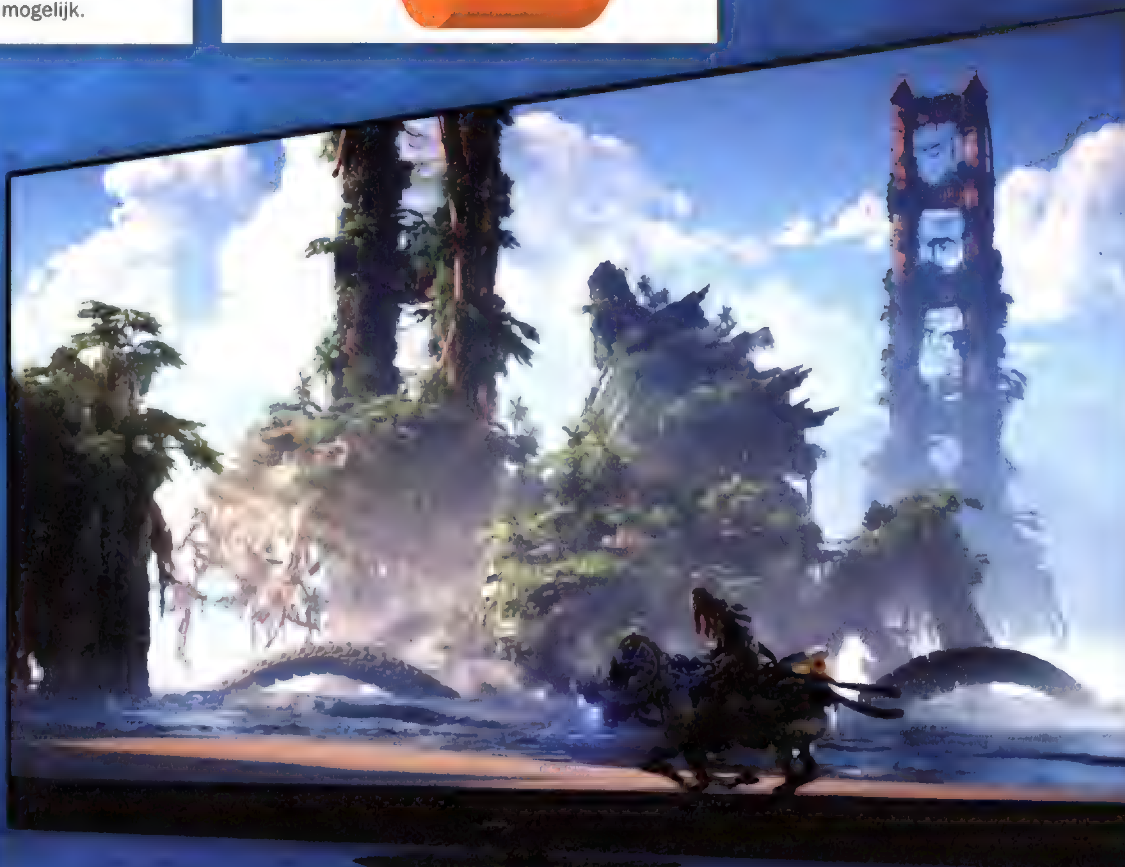
HDMI 2.1

De belangrijkste feature voor ons gamers in een nieuwe tv is HDMI 2.1-support. De PlayStation 5, Xbox Series X/S en de nieuwe generatie videokaarten maken namelijk allemaal gebruik van HDMI 2.1 en dit is nodig om een hoge resolutie in combinatie met een hoge framerate mogelijk te maken. Als je dus wil genieten van 4K/120fps met HDR, moet je tv HDMI 2.1 hebben, anders is 4K/60fps het maximaal haalbare. Nu zijn er nog niet veel consolegames die dit ondersteunen, maar het worden er wel steeds meer en met HDMI 2.1 ben je zo future-proof mogelijk.



PANASONIC

Over Panasonic kan ik vrij kort zijn, aangezien de fabrikant ten tijde van het schrijven van dit artikel nog niet alle details bekend heeft gemaakt voor de tv's voor 2021. Alle fabrikanten hebben door het hele corona-gezeik wat vertraging opgelopen dit jaar en Panasonic levert zijn nieuwe tv's daardoor zelfs pas vanaf juli/augustus.
Wat wel duidelijk is, is dat Panasonic ook dit jaar weer zijn focus gaat leggen op het zo natuurlijk weergeven van films, al schijnt er voor het eerst ook een 'Xtreme Gaming Mode' te komen, die de vertraging flink lager moet maken dan op de modellen van vorige jaren. Daarnaast komt er sowieso weer een high-end OLED EVO-paneel, al is nog niet duidelijk of Panasonic dit jaar voor de heatsink van LG gaat, of opnieuw zijn eigen ding gaat doen. »



SONY

De beste gaming-tv van Sony is dit jaar de A90J OLED TV. Deze maakt gebruik van het OLED EVO-paneel, heeft twee HDMI 2.1-poorten (vier in totaal) en krijgt via een firmware-update een Automatic Low Latency Mode (ALLM) en Variable Refresh Rate-ondersteuning (VRR). De vertraging zit in Game Mode op een zeer respectabele 16ms bij 60fps en zelfs maar 8ms bij 120fps.

De modellen van vorig jaar zitten alleen ook nog te wachten op de ALLM- en VRR-firmware, dus daar moet je niet op rekenen. Twee HDMI 2.1-poorten is ook nog eens weinig als je meerdere next-gen-consoles hebt of er een game-PC op aan wilt sluiten, zeker als je een soundbar of audio reciever gebruikt met eARC, want dan houd je feitelijk nog maar één HDMI 2.1-poort over.



LG

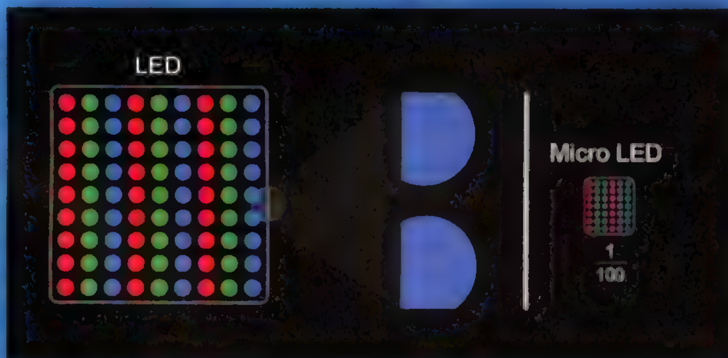
De beste gaming-tv van 2019 was de LG C9. De beste gaming-tv van 2020 was de LG CX. De beste gaming-tv van 2021 is dus... de nieuwe C-serie van dit jaar? Nee, het is de G1, met het OLED EVO-paneel! Deze tv heeft vier HDMI 2.1-poorten, ALLM, VRR, Freesync- en G-sync-support. De vertraging zit in Game Mode op 9.6ms bij 60fps en zelfs maar 4.8ms bij 120fps. Sneller dan dit ga je het niet vinden, op welke tv dan ook. Verder heeft de G1 een speciaal Game Optimizer-menu, waarin je de tv-instellingen zelfs per genre game kunt instellen en aanpassingen kunt maken aan bijvoorbeeld het schaduwdetail, VRR en de motionflow.

De C1 is overigens exact hetzelfde als de G1, minus het OLED EVO-paneel, dus dit is de perfecte sweetspot wat betreft prijs/kwaliteit. Daarnaast is er ook nog een A-serie en B-serie, maar die moet je snel vergeten, want die hebben geen HDMI 2.1. Ja, en dan is er ook nog de Z-serie, maar dat zijn 8K-monsters die niemand kan betalen.



SAMSUNG

Samsung doet nog steeds niets met OLED, maar schopt dit jaar kont met een high-end LCD-tv die gebruik maakt van Mini-LED. Met Mini-LED is het mogelijk om veel preciezer te dimmen, waardoor zwartwaardes aanzienlijk beter worden dan op normale LCD-tv's, maar ze hebben nog steeds die hoge felheid waar LCD's bekend om staan. De beste Samsung gaming-tv is de QN95, met vier HDMI 2.1-poorten en ALLM- en VRR-support. De vertraging zit in Game Mode op 13.6ms, ongeacht het aantal frames. De Samsung QN95 is dus zonder twijfel de beste LCD-tv voor gamers dit jaar!
Als je echt geld teveel hebt is er trouwens ook nog de QN900, die wat features betreft hetzelfde is als de QN95, maar een 8K-resolutie heeft. En nee, het verschil tussen 4K en 8K ga je niet zien op een normaal formaat tv.



MICRO-LED

OLED is nog steeds de beste techniek voor gamers, maar daar kan de komende jaren verandering in komen door een nieuwe techniek genaamd Micro-LED. Dit is net als OLED een techniek waarbij de pixels zelf oplichten zonder backlight, en ze dus dezelfde fantastische zwartwaardes hebben, net als de snelle pixelresponse en ook de felheid van een LCD. Plus, geen kans op inbranden! Micro-LED is the best of both worlds en wordt nu al next-gen-tv genoemd.
Samsung is de afgelopen jaren heel druk geweest met de ontwikkeling van Micro-LED en gaat eind dit jaar de eerste consumenten-tv's uitbrengen. Dit is voorlopig niet te betalen voor de gemiddelde gamer, maar over een paar jaar wordt dit haalbaar, net als de OLED-tv's van nu. Mooi om naar uit te kijken!

CONCLUSIE

Het is een prachtig jaar voor gamers die op zoek zijn naar een nieuwe gaming-tv! Sony doet dit jaar een dappere poging met de A90J, Samsung geeft een mooi LCD-alternatief met de QN95 en ook Panasonic gaat zich voor het eerst in jaren wat meer met games bezig houden door de extra lage vertraging in de nieuwe modellen.
Het is alleen nog steeds LG die gamers oprecht heel serieus neemt en alle features die je maar kunt wensen in zijn tv's stopt. Met de OLED EVO-panelen wordt een nieuwe standaard gezet voor OLED-tv's en als je dat combineert met alle gaming-features die er op dit moment beschikbaar zijn, kom je vanzelf uit bij de LG G1 als beste gaming-tv van 2021, met de C1 als goede tweede. ✖



IS SONY GE(GAME)PASSEERD?

PLAYSTATION NOW THE GOOD, THE BAD AND THE FUGLY



Na de Game Pass-feature van vorige maand, kon PlayStation Now natuurlijk niet achterblijven. We willen immers geen Japanse paardenhoofden in ons bed! Wat heeft Sony's dienst te bieden? En heeft het kans van slagen tegen het monster dat Game Pass heet? Graddus checkt het... Now.

Een generatie lang was Microsoft dat ielige, kleine menneke dat wezenloos achter z'n grote broer aanhobbelde. En als je de Xbox 360 en Xbox meetelt, misschien al wel langer. Een ventje met een snottebel aan z'n neus, die, zodra z'n stoere broer Nathan Drake en The Last of Us uit de broekzak toverde, daar Crackdown 3 en Sea of Thieves tegenover stelde. En, oh ja: ReCore. Of ReBore. Whatever.

HELEMAAL HET MANNETJE

Hoe anders is dat nu. Game Pass is een groot succes en Microsoft is ineens helemaal het mannetje, terwijl Sony wat pips oogt. Verward. Ehm, alles inzetten op triple-A-exclusives? Toch maar een eigen variant op Game Pass? Of iets daartussenin? Luister goed, en je hoort Japanse zweetdruppels op de grond kletteren...
Het is ook niet makkelijk. De wet van de remmende voorsprong. Je blijft vasthouden aan hetgeen je succes heeft gebracht in het verleden, want 'never change a winning team'. Tót het moment dat je gepasseerd wordt. Of in het geval van Sony: ge(game) pass-eerd.
Maar wacht! De Japanners hebben natuurlijk al hun eigen game-speel-en-download-dienst: PlayStation Now. Het bestaat zelfs al langer dan Game Pass (2015 vs. 2017), al hoor je er veel minder over. Hoe kan dat nou?

FYSIEKE BUDGETBAK

Allereerst de pluspunten: PlayStation Now heeft een gigaaaaaaaantisch aantal PS2-, PS3- en PS4-games voor je klaarstaan. Meer dan 700, om precies te zijn. Van exclusives als God of War en Detroit: Become Human tot klassiekers als Dark Chronicle en Star Wars: Bounty Hunter: als je hier niets van je gading vindt, ben je het predikaat 'gamer' niet waard. Echter, daarin schuilt ook direct het probleem. Ik bén namelijk een gamer, en heb dus zeker al 60% van alle content op PS Now gespeeld. De andere 40% verdeelt zich als volgt: in 25% van die titels ben ik simpelweg niet geïnteresseerd, 10% is een gevalletje 'lachen, maar dan vis ik het liever voor een ekkie uit de fysieke grabbelton', terwijl dus echt maar 5% van alle games interessant is voor mij. Een Borderlands 3, bijvoorbeeld (geen fan van het genre, wel leuk om nu 'gratis' te proberen). Of een PS2-classic als Rogue Galaxy waar ik nooit aan ben toegekomen. Ter vergelijking: op Game Pass is een veel groter percentage titels boeiend, vooral omdat er vrijwel wekelijks nieuwe games bijkomen. Soms zelfs op de releasedag. Dat is gewoon zó belangrijk.

WEL PLAYSTATION NOW

Wat vind je van PS Now?

Ik speel Final Fantasy VII op PS Now. That's it. Niet dat de dienst slecht is, maar het lonkt minder dan Game Pass met al die nieuwe games.

Kan PS Now Game Pass verslaan?
Nee, niet in deze vorm. Sony gaat mogelijk een bundel maken met films en anime, maar dat zie ik meer als leuke extra. Geen gamechanger. Sony heeft 1) het budget niet en 2) ze slopen hun full-priced Triple-A-games als ze die à la Game Pass bij launch online zetten.

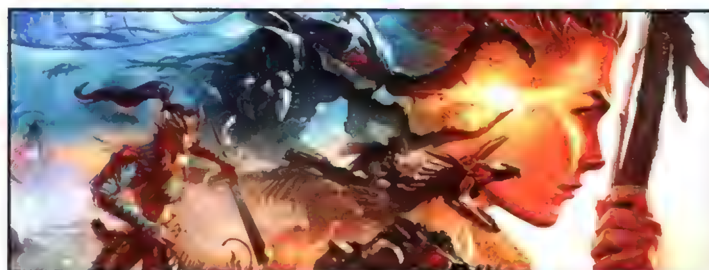


GEEN PLAYSTATION NOW

Waarom heb je geen PS Now?

Ik voel gek genoeg geen dringende behoefte aan toegang tot honderden games. Dat komt denk ik doordat ik er meestal maar één tegelijk speel. En bij het kiezen van die ene, wil ik me vooral laten leiden door mijn wens om op dát moment díé game te spelen, en niet door het aanbod van PS Now.

Wat zou je overhalen om wel PS Now te nemen?
Als de first-party klappers van Sony (en de nieuwste games van Capcom en From Software) op dag één op PS now staan, ga ik ervoor. Want dat zijn vaak toch al must-play-titels voor mij.







WAAR ZIJN DE PS5-GAMES?

Op Game Pass zijn inmiddels een aantal Xbox Series-games beschikbaar. Denk aan DiRT 5, The Falconeer en The Medium. Playstation Now zet daar om precies te zijn nul PS5-titels tegenover. Nada. Niente. Het is louter PS2, PS3 en PS4 wat de klok slaat, en dat is ronduit teleurstellend. Kijk, ik verwacht heus niet dat Sony Demon's Souls op hun dienst kwakt, of Miles Morales. Maar een kleine geste tegenover de early adopters van hun tot op heden toch teleurstellende next-gen-console zou al een hele weg gaan. Daar veranderen die 20 games uit de Classics Collection echt niets aan.
Ook hier lijkt het er weer op dat Sony kortzichtig beleid ('mensen moeten die shit full-priced kopen!') tegenover lange-termijn klantenbinding zet. Precies het tegenovergestelde van wat Microsoft momenteel doet...

Sony's dienst is vooral sterk in kwantiteit maar veel minder in kwaliteit. Tenzij je letterlijk gisteren bent begonnen met gamen, ofzo. Dan haal je die 9,99 euro per maand er gelijk uit.

FEESTJE MET OPEN BAR

Goed. PlayStation Now voelt dus als een feestje met een open bar: je mag zoveel zuipen als je wilt, maarrrrr wel alleen binnenlands gedestilleerd, maat. De premium drank zit achter slot en grendel.
En helaas: hier eindigen de minpunten niet. Want eh, what's up met dat je PS3-games alleen kan streamen?! Ik heb echt wel supersnel retevlug gigavet internet thuis, maar jongens toch; toen ik mijn all-time favo RPG Arcania: Gothic 4 weer eens een slinger wou geven, leek het wel alsof ik naar een diashow keek! En ook populairdere PS3-games zoals Resistance 3 of Fallout: New Vegas presteren op z'n best 'inconsequent'. Ik was altijd al sceptisch tegenover cloud-gaming en PS Now bewijst dat we er nog láng niet zijn. Daarnaast 'begrijpen' veel mensen PlayStation Now niet. Het wordt niet goed in de markt gezet, bijna alsof Sony zich er een beetje voor schaamt. Is dat ook zo? Zit het daarom verstopt in de PlayStation Store? En nu we het er toch over hebben: dat PlayStation Plus... Is dat het- »



PS NOW: PARELS VOOR DE PS2

Om een cliché, op Metacritic-ranking gebaseerde lijst te voorkomen, leg ik de titels langs een ingewikkeld meetlat, op basis van vragen als 'heeft die shit de tand des tijds doorstaan' en: 'zitten er pinguins in?'. Komt 'ie:

5. Rogue Galaxy
4. Destroy All Humans!
3. Star Wars: Racer Revenge
2. Red Faction
1. Dark Chronicle





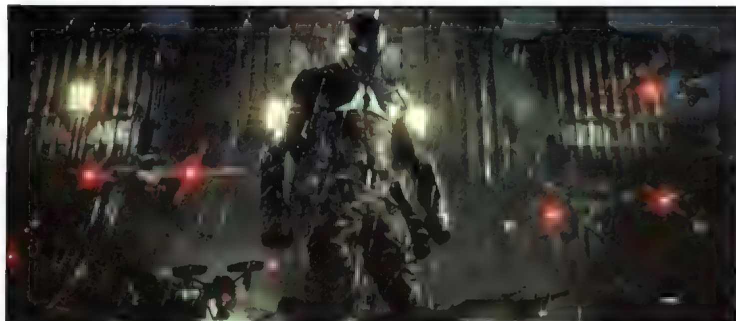
Waarom heb je geen PS Now?



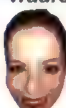
Omdat ik 1) genoeg te gamen heb, 2) ik ook al genoeg extra shit krijg via de 'gratis' games van PS+, en 3) ik slechte dingen hoor over 't daadwerkelijke gestream. Veel lag, e.d. Geen zin in.

Wat zou je overhalen om wel PS Now te nemen?

Lagere prijs, meer hits beschikbaar op Day One, en, vooral: betere tech. Als ik shitty streaming zou willen, dan zou ik Stadia hebben gehaald.



Waarom heb je geen PS Now?



Ik koop mijn games graag fysiek. Mijn vriend is sowieso een enorme verzamelaar, dus al die games voor de oudere systemen kan ik gewoon uit de kast trekken.

Wat zou je overhalen om wel PS Now te nemen?

Uncharted 5 zou me misschien kunnen overhalen. Maar dan moet het wel om echte, permanente exclusiviteit gaan. Anders wacht ik toch liever op een fysieke release...







PS NOW: PARELS VOOR DE PS3

Ook hier: geen standaardlijstje met puur de hoogst scorende PS3-games evah, maar een met zorg samengestelde selectie met soms wat minder bekende titels, die juist daarom de moeite waard zijn:

10. Operation Flashpoint: Dragon Rising
9. LEGO Star Wars: The Complete Saga
8. Dishonored
7. Two Worlds II
6. ICO HD
5. Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots
4. Spec Ops: The Line
3. The Elder Scrolls IV: Oblivion
2. Deadly Premonition
1. Uncharted 2: Among Thieves

zelfde als PS Now? Een upgrade, à la Game Pass Ultimate? Of toch iets totaal anders? Hallo Sony, is daar iemand? Hebben jullie nog wel een PR-afdeling, eigenlijk? Of zijn die wegbezuinigd nu er toch geen PS5's te krijgen zijn? Zoveel vragen, zo weinig antwoorden...

SONY'S ZWALKBELEID

Jep, PlayStation Now in z'n huidige vorm is een uitvloeisel van Sony's zwalkbeleid. Een gezichtsloze dienst, bij elkaar gehouden door plakband. Een vergaarbak van oude rottende meuk uit de Sony-archieven en wat nieuwere shit die op release al direct in de budgetbakken lag. En dan dat liefdeloze gestream. Kap daar onmiddelijk mee, jongens! Dat de Japanners de zaakjes slecht op orde hebben momenteel, zie je ook wel aan hoeveel mensen op de PU-redactie PlayStation Now hebben (bijna niemand) vs. het aantal redacteuren met Game Pass (meer dan de helft).

Is alles dan reddeloos verloren? Nee hoor, tuurlijk niet. PlayStation Now heeft slechts een paar kleine tweaks nodig om een volwaardige concurrent van Game Pass te worden. Het meeste nog een eigen smoel. Een onweerstaanbare propositie. Plak een uitroepteken achter de naam! Schreeuw het van de daken: 'WIJ ZIJN SONY, WIJ MAKEN DE BESTE GAMES!!!' Maak een tv-commercial waarbij Sackboy een gast in een groene mariniersoutfit in z'n zak trapt en vervolgens als een marshmellow boven een kampvuur roostert! Toon ballen! En als Sony dan écht niet z'n triple-A-titels op release beschikbaar wil maken omdat ze bang zijn dat het hun economische model verneukt: werk met demo's! Zorg dat PS Now-bezitters de nieuwe Horizon een uurtje kunnen spelen, maak ze geil en zorg dat ze die shit daarna full-priced kopen! Pleur er nog wat leuke films, muziek en digitale rewards bij en voila: 'PlayStation Now?' wordt 'PlayStation NOW!'.



GEEN PLAYSTATION NOW



Waarom heb je geen PS Now?
Ik heb nooit de behoefte aan PlayStation Now gehad, omdat ik in de luxepositie zit dat ik nagenoeg alle games aangeboden krijg en ik daarom tegen een backlogvoorraadkast aankijk waar een mindere man stress van zou krijgen.

Wat zou je overhalen om wel PS Now te nemen?
Het wegwerken van mijn backlog. Met andere woorden: nooit.





Waarom heb je geen PS Now?
Ik heb geen PS Now omdat ik er geen enkele toegevoegde waarde in zie. Het aanbod is wat mij betreft te mager.

Wat zou je overhalen om wel PS Now te nemen?
Sony, klap er eens een game als Spider-Man of Sackboy op, of bundel het met PS Plus, dan kunnen we gaan praten.





PS NOW VS. PS PLUS: DE VERSCHILLEN

Het is het grootste mysterie van de 21ste eeuw: het verschil tussen PlayStation Now en PlayStation Plus. Na een speurtocht door de krochten van het dark web, stuitte ik op de volgende informatie:

- PS Now en PS Plus zijn twee verschillende abonnementen. Je moet ze dus apart aanschaffen, terwijl beide hetzelfde prijsmodel hanteren: 9,99 euro per maand, 24,99 per kwartaal of 59,99 per jaar. Wel zijn er soms deals waarbij je ze samen voor minder krijgt.
- Hoe verschillen beide diensten dan inhoudelijk? Welnu:
  - PS Now draait echt puur om games. Om content. De 700-plus games waar dit hele artikel feitelijk om gaat, alsook multiplayer-toegang tot die titels.
  - Met PS Plus krijg je véél minder games (slechts gratis toegang tot twee of drie per maand) maar wel veel kortingen, share play (iemand anders kan door jou gekochte games ook spelen) en 100GB aan cloudopslag. En het belangrijkste: de mogelijkheid om online te multiplayeren in ALLE games op PSN (dus niet alleen de titels die op PS Now staan).
- PS Plus is bijna wereldwijd beschikbaar. PS Now daarentegen is slechts in 19 landen toegankelijk, waaronder Nederland. Leef je echter in – ik zeg maar wat – Brazilië, Korea of Tsjechië (toch echt geen bananenrepublieken), dan heb je gewoon dikke pech!



Alright, dat zijn ze: de verschillen tussen PlayStation Now en PlayStation Plus. Welk abo meer waarde heeft hangt dus feitelijk af van wat voor type gamer je bent. En waar je je op aarde bevindt, uiteraard. Maar één ding is duidelijk: de communicatie kan beter. En, tip aan Sony: voeg die shit gewoon samen. Of i.i.g. als eenvoudige, eenduidige bundel.



PS NOW: PARELS VOOR DE PS4

De PlayStation 4 is nog niet eens uit productie, dus ook voor deze console geen lijst met per se de beste games, alswel spellen die je juist via een dienst als PS Now eens kunt proberen omdat je dat anders nooit had gedaan:

10. Brothers: A Tale of Two Sons
9. WRC 8
8. Get Even
7. The Evil Within 2
6. Fallout 4
5. Dead Island: Definitve Edition
4. BioShock: The Collection
3. MediEvil
2. Sniper Elite 4
1. Until Dawn



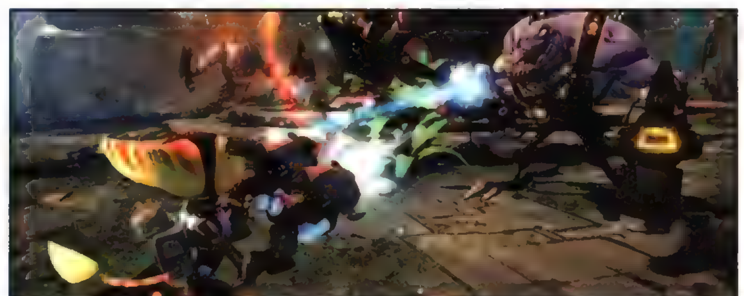
Waarom heb je geen PS Now?
Ik heb nu drie maanden een Xbox Series X in huis staan en heb Game Pass nog láng niet uitgespeeld; voor nog een game-abbo heb ik echt geen tijd.

Wat zou je overhalen om wel PS Now te nemen?
Als Sony iets aan z'n backward compatibility en streamkwaliteit doet en we oude games minstens op 60fps kunnen spelen op de PS5, of als giganten als God of War er op launch op staan.



Waarom heb je geen PS Now?
Puur omdat ik aan Game Pass genoeg heb en het aanbod nog niet zo aantrekkelijk is. Bovendien ben ik geen fan van gamestreaming: het werkt oké, maar lang niet altijd perfect.

Wat zou je overhalen om wel PS Now te nemen?
Ik zou direct een abonnement afsluiten als Sony al z'n first-party-titels er bij launch op zet óf als het een backwards compatiblity-machine wordt. Ik wil Ratchet & Clank: A Crack in Time op m'n PS5 spelen, ja! ✖



WHAT'S THE TEA?

MARIO'S VERJAARDAG VIEL IN HET WATER DOOR EEN VREEMDE STRATEGIE

Nintendo besloot Mario's 35ste verjaardag te vieren met een aantal limited releases. Laura en Alie proberen te verklaren wat het gamebedrijf bezielde. Wie viert er nou een verjaardag van een game-icoon met een taart waar maar 1.000 stukjes uit gehaald kunnen worden?





Hoi Laura, Nintendo heeft de slingers opgeruimd... Mario's 35ste verjaardag is definitief voorbij. Heb jij nog op tijd een exemplaar van Super Mario 3D All-Stars en die Game & Watch: Super Mario Bros. weten te scoren?



Hey Alie! Nou, in mijn hoofd is Mario elke dag jarig hoor, de man van mijn leven. Ik heb geen Super Mario 3D All-Stars of Game & Watch gescoord. Ik begrijp ook dat dat helemaal niet meer kan! Hoe zit dat dan? Heb jij ze wel?



Nintendo maakt sinds 31 maart inderdaad geen nieuwe exemplaren van de game en handheld meer. Ook zijn de digitale games uit de eshop gehaald, waaronder de gratis game Super Mario Bros. 35. Het waren zogenoemde limited releases. Ik heb meteen alles wat er te koop was in mijn winkelmandje gegooid. Ruim voor de deadline. Maar jij bent dus niet gezwicht voor de tijdsdruk. Vond je de producten niet tof?



Oooh, wat goed dat jij ze wel hebt! Ze zijn geweldig! Ik was helemaal niet bewust van een tijdslimiet. Weet ik veel dat games ineens niet meer altijd tot mijn beschikking zijn. Wie verzint er nou zoiets?!



Ja, ik ben er ook heel blij mee! Maar toch blijft er ook een beetje een naar bijsmaakje achter... Waarschijnlijk heeft lang niet iedereen kunnen scoren wat 'ie graag wilde. Ik ben daarom zeker geen fan van dit soort limited releases. En zo te horen met mij nog heel veel meer mensen! Waarom denk jij dat Nintendo het toch op deze manier aan heeft gepakt?



Ja, dat begrijp ik wel, dat is wat ik heb met de PlayStation 5. Het liefst zou ik hem in tweeën zagen, zodat jij er net zoveel plezier van hebt. Dit is ook niet helemaal Nintendo's stijl, toch? In mijn ogen is dat een bedrijf dat gamen juist voor iedereen zoveel mogelijk beschikbaar wil maken – cue ouderen en Dr. Kawashima op DS... Wat denk jij dat er aan de hand is?



Het verbaasde mij ook... Maar goed, aan de andere kant is en blijft het een bedrijf dat graag zoveel mogelijk geld wil verdienen. En het beperkt uitbrengen van games lijkt in dat geval zeker te werken. Super Mario 3D All-Stars heeft hartstikke lekker verkocht! Ze hebben kunstmatige schaarste gecreëerd om de verkoop aan te jagen. Zo'n limited release wakkert bij de meeste mensen hun FOMO natuurlijk flink aan. In ieder geval die van mij... Ik heb immers meteen als een aasgier toegeslagen!



Als het inderdaad een succes was, zou het dan vaker gaan gebeuren?



Ik denk eigenlijk niet dat dit snel de norm wordt. Nintendo of America-opperhoofd Doug Bowser zei in een interview dat ze deze strategie niet veelvuldig gaan gebruiken. Ze vonden het in het geval van Mario's verjaardag echter wel "uniek".









Ja, het is zeer "uniek", maar wie viert er nou een verjaardag onder miljoenen mensen met een taart waar maar 1.000 stukjes uit kunnen?

Wat een heerlijke vergelijking!







Als je een stukje hebt, zeker! Grapje hoor. Als het trouwens om iets fysieks gaat, dan vind ik het niet zo gek. Dat verkoop je immers door op bijvoorbeeld eBay, en daar zit weer een hele verzamelaarscommunity achter.

De beperkte uitgave van Game & Watch: Super Mario Bros. is op zich inderdaad best goed te verklaren. Dat wordt door de beperkte uitgave een waar collectors-item. Waarom ze echter digitale games uit hun shop halen, vind ik een stuk mysterieuzer. Super Mario Bros. 35 was zelfs gewoon gratis en heeft dus niets te winnen bij kunstmatige schaarste.

Ik denk dat kunstmatige schaarste heel erg fout is als het gaat om iets digitaals. Vooral omdat het zo overduidelijk is dat het product oneindig beschikbaar zou moeten zijn. Ook is het sowieso vervelend dat dingen uit de eshop worden gehaald. Dan hebben de mensen die zweren bij fysieke games – zeker na dat akkefietje met de PlayStation Store – weer koren op de molen...

Er was gek genoeg eigenlijk helemaal niet zoveel #ophef. Denk je dat dat door Nintendo's imago komt? Het bedrijf kan bij velen niet zo heel veel fout doen.

Ja, het heeft zijn vriendelijke imago wel mee, al vind ik het tegelijkertijd ook raar stil. Als het nou een obscure Japanse game was die bijna niemand kent, oké, maar dit is Mário. Peuters en oma's van over de hele wereld kennen de loodgieter, inclusief iedereen daar tussenin...

Ja, dat maakt het extra frappant!

Denk je misschien dat Ninty de games later alsnog gaat aanbieden? De enige reden waarom je iets wat gratis is uit een shop haalt, is omdat je het later alsnog voor geld wil gaan aanbieden, toch?

Wie weet... Ik moet daarbij ook een klein beetje denken aan wat Disney vroeger deed. Kun jij je dat nog herinneren? Dat ze films om de zoveel jaar weer uitbrachten en daarna weer in de spreekwoordelijke kluis stopten? Op die manier konden ze de schaarste hoog houden en steeds opnieuw cashen.

Ja, die rare klassiekerskluis van Disney heb ik nooit begrepen. Ik kwam er zelfs pas op latere leeftijd achter dat Disney zo werkte. Ik ging ervan uit dat films die eerder waren uitgekomen ook standaard op nieuwe dragers, zoals dvd en Blu-ray, werden uitgebracht. Ik was dus redelijk geshockeerd toen ik moest wachten op mijn favorietje Belle en het Beest, toen die nog niet op Blu-ray uit was... Gelukkig maar dat Disney+ er nu is! Wanneer zou Nintendo met eenzelfde soort abonnementsdienst komen, denk je?



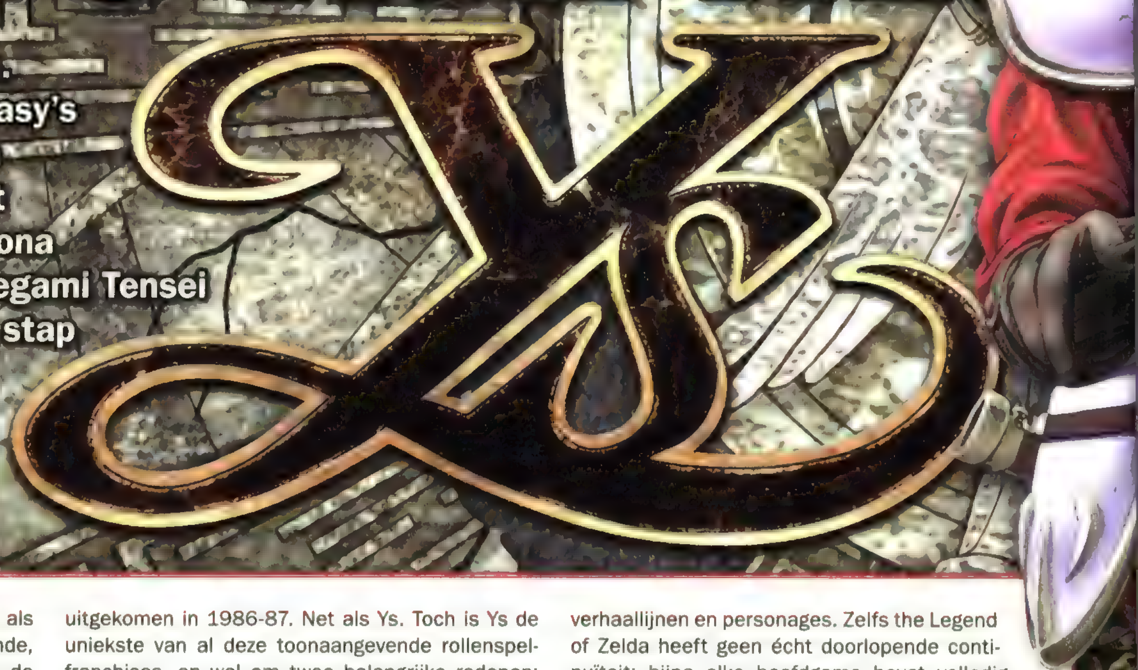
Ik vind Nintendo Switch Online eigenlijk al heel progressief van Nintendo! Oude NES-games spelen, online opslag, dat durfden ze nu blijkbaar wel aan. Maar ik zie het bedrijf niet echt snel met een eigen Game Pass of iets dergelijks komen. Jij zou daar denk ik wel heel blij van worden, hè?

Absoluut! Ik ben een groot fan van Xbox Game Pass, hoewel zoveel keuze het ook moeilijker maakt om je echt toe te wijden aan één game. Nintendo Switch Online is bij nader inzien inderdaad hip van Nintendo, maar van mij mag er wel een tandje worden bijgezet. Zeker als Nintendo vaker verjaardagen wil gaan vieren!

Ik ga er voor nu maar even vanuit dat limited releases inderdaad een zeldzaamheid zullen blijven. Die deadline op 31 maart viel namelijk wel heel gunstig samen met het einde van het fiscale jaar... En die extra FOMO-sales staan in dit gekke jaar natuurlijk best lekker op de balans! ✖

HET BEST BEWAARDE JRPG-GEHEIM (VOOR MENSEN DIE GEEN GEDULD HEBBEN VOOR JRPG'S)

HET YS WAT HET



Je was idolaat van Pokémon. Je hebt meerdere Final Fantasy's gespeeld. Je hebt misschien zelfs eens een Dragon Quest geprobeerd. En dankzij Persona weet je nu zelfs wat Shin Megami Tensei zo ongeveer is. De volgende stap in je JRPG-opleiding? De vader van alle actie-RPG's: Ys! Senpai– uhh, Samuel geeft les.

De naam Ys komt niet uit de lucht vallen: net als bijvoorbeeld Atlantis, is Ys, volgens de legende, de naam van een mythische stad die (vlakbij de kust van Bretagne, Frankrijk) verslonden is door de zee. Wat dat betreft is het een perfecte naam voor de gelijknamige gameserie, want die is net zo sprookjesachtig en, helaas, onbekend bij het grote publiek. Een waarachtig onrecht, want Ys heeft kwaliteiten die het ogenschijnlijk toegankelijker en, dare I say, vaak zelfs leuker maken dan z'n bekendere genregenoten. Ook niet onbelangrijk: Ys was een van de eersten. Dragon Quest? The Legend of Zelda? Megami Tensei? Final Fantasy?! Allemaal uitgekomen in 1986-87. Net als Ys. Toch is Ys de uniekste van al deze toonaangevende rollenspel-franchises, en wel om twee belangrijke redenen: 1) de gameplay is onvergelijkbaar, en 2) het is de enige serie die zichzelf al vanaf het begin zag als iets groters.

CONSISTENTIE

Van al die vroege JRPG-franchises is Ys namelijk de enige met de magische kwaliteit die continuïteit heet. Want Dragon Quest, Final Fantasy en MegaTen? Bijna alle hoofddelen daarvan zijn op zichzelf staande verhalen met compleet eigen werelden, verhaallijnen en personages. Zelfs the Legend of Zelda heeft geen écht doorlopende continuïteit; bijna elke hoofdgame bevat volledig nieuwe incarnaties van Link en Zelda. Maar in Ys? Daar bestuur je in élk deel de roodharige avonturier Adol 'the Red' Christin. Daarom is hij in zijn eerste avontuur slechts 16 jaar oud, maar is hij 24 tijdens z'n nieuwste queeste, Monstrum Nox. En dat klinkt wellicht onbelangrijk, maar zo weet deze bijna 35-jarige franchise zeldzame en uitermate belonende gevoelens van intimiteit, groei en consistentie op te roepen die je in bijna geen enkele andere langlopende gameserie aantreft.

YS ORIGIN (STEAM, PS4, VITA, XBOX ONE, SWITCH – 2006)

Ys Origin speelt zich zo'n 700 jaar vóór de geboorte van Adol Christin af, en is daarmee de eerste (en enige!) canonieke Ys-game waarin de roodharige avonturier níét de hoofdrol speelt. Maar dat is allesbehalve een straf, want daarvoor in de plaats krijg je de controle over drie andere personages, ieder met hun eigen verhaallijn en verslavende speelstijl. Daarbovenop heeft Ys Origin ook nog eens een van de beste plots van de gehele franchise, aangezien het lekker veel context geeft over de geschiedenis van het zwevende koninkrijk van Ys en de twee godinnen die het beschermen.



YS I & YS II (TURBOGRAFX, PS2, DS, PSP, MOBILE, STEAM – 1989)

De eerste twee Ys-hoofdstukken zijn talloze keren geremaket en gebundeld, en dat laatste vooral omdat de twee games allebei de helft van één verhaal vertellen. Namelijk dat van Adol Christins eerste avontuur, in het mysterieuze land Esteria, dat zich vlak onder het titulaire koninkrijk Ys bevindt. Deze twee klassieke RPG's hebben, ondanks hun simplistische bots-gameplay, de tand des tijds uitstekend doorstaan, en dat is vooral te danken aan het heerlijke tempo en de sprookjesachtige presentatie. De modernste versie van dit tweeluik, Ys I & Ys II Chronicles+ (2013), is voor een appel en een ei te spelen op Steam!





LOGICA

Het overkoepelende verhaal is als volgt: Adol Christin is op 63-jarige leeftijd overleden, na een leven te hebben gehad dat volledig in het teken stond van avontuur. Hij heeft al deze avonturen – volgens eigen zeggen zo'n 100! – vastgelegd in reisverslagen, waarvan er nu een paar zijn gevonden. Het idee is dus dat elke Ys-videogame één hoofdstuk beslaat van deze reeks aan reisverslagen die Adols grandioze levensverhaal vormen, en persoonlijk vind ik dat een heerlijke, verfrissende manier om een immer groeiende reeks videogames te framen. Het geeft de schrijvers veel vrijheid, en het geeft ons een unieke invalshoek waarmee we de constant evoluerende fantasiewereld van de Ys-games kunnen begrijpen. Laat één ding duidelijk zijn, echter: de focus van Ys heeft, gelukkig, altijd op de gameplay gelegen, maar de manier waarop het z'n interne, verhalende logica respecteert is alsnog vergelijkbaar met dat van bijvoorbeeld het Marvel Cinematic Universe.

TRIOMF

Wie de rijke wereld van Ys in de mond neemt, is echter verplicht om ook de bijbehorende muziek te noemen, want die is misschien nog wel iconischer dan Adol zelf. Ontwikkelaar Nihon Falcom is namelijk tevens een pionier geweest op het gebied van videogamemuziek en chiptune. Zo waren de soundtracks van de eerste paar Ys-games gecomponeerd door legendes als Yuzo Koshiro (inderdaad, dezelfde man achter de onvergetelijke muziek van bv. Streets of Rage) en was Falcom vervolgens ook een van de allereerste studio's die een eigen, in-house muziek-team oprichtte voor hun games: Falcom Sound Team jdk. Maar je hoeft me niet op m'n woord te geloven: zoek maar naar klassiekers als het populaire 'Tower of the Shadow of Death', het triomfantelijke 'The Ordeal Becomes Great', techno-knaller 'Illburn Ruins', liquid drum-&-bass-hit 'Defend and Escape', en powermetal-epos 'To Make the End of the Battle'. Alleen net zo tijdloze franchises als Castlevania zijn kwalitatief ooit op datzelfde muzikale niveau gekomen.

SCHOENMAKER, BLIJF BIJ JE LEEST...



Zoals elke populaire, langlopende gameserie betaamt, vallen er onder de Ys-naam ook enkele spin-offs! Zoals de Azië-exclusieve Ys Online mobile games (typische gacha-meuk) en de PSP-game Ys vs. Sora no Kiseki: Alternative Saga (2010), wat een Dissidia-achtige crossover-fighter is met personages uit zowel Ys als The Legend of Heroes. De bekendste van al deze spin-offs – tevens de enige die voor ons gelokaliseerd is – is de DS-game Ys Strategy (2006). Helaas was die niet bepaald denderend, want 1) het was real-time strategy, 2) op de kleine schermpjes van de DS, en 3) ontwikkeld door Future Creates i.p.v. Nihon Falcom. Je hebt dus... niks gemist.

FALCOM PUNCH!



Toonaangevender dan hun Ys-franchise, is ontwikkelaar Nihon Falcom zelf. Het bedrijf zag het daglicht namelijk al in 1981, en is daarmee een van de langst bestaande actieve gamestudio's ter wereld. Het was daarom ook Nihon Falcom die ten grondslag lag aan zowel het actie-RPG-genre als de JRPG: Panorama Island ('83), hun allereerste rollenspel, had géén statistieken, maar wél real-time combat. Uniek, toentertijd. Het hek was van de dam toen een jaar later het iconische Dragon Slayer uitkwam, die de blauwdruk vormde voor wat een actie-RPG moest zijn. Tegenwoordig focust Nihon Falcom zich bijna uitsluitend op hun twee belangrijkste franchises: The Legend of Heroes (vooral bekend om de steeds populairder wordende Trails-subserie) en natuurlijk Ys.

YS: THE OATH IN FELGHANA (PSP, STEAM – 2005)

The Oath in Felghana is een dusdanige uitgebreidere remake van de 1989-game Ys III: Wanderers from Ys, dat het die voorganger officieel vervangen heeft als 't officiële derde hoofdstuk van de serie. En het is te zien waarom: het origineel was een onhandig side-scrolling experiment (à la de tweede Zelda-game) terwijl The Oath in Felghana het klassieke isometrische perspectief combineert met perfect gebalanceerde actie. Het verhaal was veel persoonlijker en kleinschaliger dan dat van de vorige twee hoofdstukken, maar dat geeft deze geliefde titel juist z'n charme!



YS: MEMORIES OF CELCETA (PS4, VITA, STEAM – 2012)

Opgelet: er zijn drié verschillende games die alle drie hoofdstuk 4 claimen te zijn van de Ys-saga. De eerste twee, Mask of the Sun en Dawn of Ys (beide uit 1983), werden door Nihon Falcom uitbesteed aan respectievelijk Tonkin House en Hudson Soft, en worden nu allebei als non-canoniek beschouwd. Vele jaren later zou Nihon Falcom met Memories of Celceta zelf eindelijk het officiële vierde hoofdstuk maken. Een vermakelijke game, al wordt 'ie wel door fans als een van de minst interessantste beschouwd, mede vanwege het abrupte einde en het saaie cliché van de JRPG-protagonist die aan geheugenverlies lijdt.





HOOFDSTUK V: VERGETEN OF VERLOREN?

Wie goed heeft opgelet bij de onderstaande Ys-tijdslijn, heeft wellicht iets frappants opgemerkt: er is geen vijfde deel! De waarheid is dat die zeker bestaat, maar in de vorm van de 1995 Super Famicom-game Ys V: Lost Kefin, Kingdom of Sand: de enige Ys-hoofdgame die nooit een westerse lokalisatie of remake heeft gehad. Dat gezegd hebbende is het wel een van de minst essentiële hoofdstukken uit Adols leven, mede omdat het z'n klassieke botssysteem last-minute verving met modernere, Zelda-achtige hack-&-slash-combat. En... dat was te merken; de actie voelt behoorlijk lomp aan in vergelijking met latere pogingen. Toch hopen fans nog altijd op een moderne remake, al is het alleen maar om het gat in Adols dagboek te kunnen vullen!



COMMANDO

Als ik je toch echt maar één reden zou mogen geven waarom je de Ys-franchise een kans moet geven, dan is het z'n unieke gameplay. Het is niet dat ik per se een hekel heb aan turn-based combat, hoor, maar het hoeft van mij niet zo (tenzij het in de context is van een tactics-game, want daarbij is het essentieel om meerdere beurten vooruit te kunnen denken en complexe strategieën te bedenken; zie pagina 38). Al helemaal niet in een fantasievol solo-avontuur waarbij ik me een krachtige zwaardvechter wil voelen. Het laatste wat ik dan wil is commando's als 'VAL AAN' en 'VERDEDIG' machteloos uit een menuutje te moeten kiezen; ik wil die dingen verdomme zélf doen! En dat dacht Nihon Falcom halverwege de jaren '80 dus ook toen ze met de ontwikkeling bezig waren van de allereerste Ys-game. Ys moest toegankelijk, directer, sneller en vooral leuker worden dan de concurrentie.

BOTSEN

De Ys-games zijn daarom allemaal vlotte actie-RPG's waarbij je zelf volledige controle hebt over de gevechten, in real-time. In de eerste twee games echter niet zoals je dat wellicht verwacht: die maken namelijk gebruik van het zogenaamde 'botssysteem', waarbij je vijanden verslaat door, zonder het gebruik van extra actieknoppen, gewoon tegen ze aan te lopen. Als botsautootjes. Klinkt wellicht hilarisch simplistisch, maar dit betekende dat – in tegenstelling tot de tijdrovende random battles van andere JRPG's – de gevechten voorbij waren in luttele seconden, wat de hele game een heerlijk moordend tempo gaf. En, geloof het niet, maar deze bots-combat had nog best wat diepgang: een vijand verslaan zonder zelf schade op te lopen kon alleen als je de vijand enigszins in z'n zij raakte. Je moest dus je best doen om vooral níét volledig frontaal tegen een monster aan te rennen, wat steeds moeilijker werd naarmate de vijandelijke bewegingssnelheid toenam en wandelpatronen minder voorspelbaar werden.



YS VI: THE ARK OF NAPISHTIM (PS2, PSP, MOBILE, STEAM – 2003)

Na een matige vijfde game (zie kader) en de langste hiaat die de serie ooit gezien heeft, keerde Nihon Falcom terug met een van de belangrijkste games in de serie: The Ark of Napishtim. Dit zesde hoofdstuk was een overwinning op alle fronten: het implementeerde 3D-graphics op prachtige wijze in het klassieke, isometrische perspectief, en het wist voor de eerste keer een verslavend en daadwerkelijk diepgaand hack-&-slash-gevechtssysteem te presenteren. Maar misschien nog wel belangrijker: het vertelde het meest epische verhaal van de franchise door een Avengers-achtige climax te zijn van alle vijf games die ervoor kwamen!



YS SEVEN (PSP, STEAM – 2009)

Het vervolg wist deze stijgende lijn voort te zetten, al hadden fans wel wat tijd nodig om te wennen aan iets wat aanvankelijk als heiligschennis voelde: een (voor JRPG begrippen traditioneel) party-systeem, waarmee Seven de eerste Ys-game was met een groepsdynamiek. Ook de lengte van Seven was even wennen: waar de meeste Ys-games met gemak binnen 15-20 uur uitgespeeld konden worden, duurde Seven minstens anderhalf keer zo lang. De stroefheid van deze veranderingen werd echter verzacht door het verhaal, dat niet alleen de schaal en de lore van het Ys-universum aanzienlijk vergrootte, maar in de tweede helft ook nog eens volledig los ging!









ONVERGEEFLIJK

Uniek en charmant als de bots-combat was, het evolueerde al snel in iets wat meer deed denken aan de zwaardactie van bijvoorbeeld klassieke The Legend of Zelda-games. Vanaf Ys VI: The Ark of Naphistim in 2003, had je daarom volledig controle over ál je zwaardacties, combo's en magische aanvallen. En net als in Zelda kon je met je groeiende arsenaal aan magische krachten en voorwerpen gebieden toegankelijk maken die voorheen afgesloten waren. De Ys-games lieten je vanaf dat punt echter ook springen en zelfs luchtaanvallen uitvoeren, dus wie de twee isometrische games naast elkaar legde zag meteen dat de combat in Ys veel complexer, stoerder en uitdagender was dan die van Nintendo's klassieke avonturenserie. Dit werd gereflecteerd in een ander punt waar de Ys-serie al tijden om bekend staat: grootse, spectaculaire en onvergeeflijke boss battles, waarbij het herkennen van aanvalspatronen, het ontwijken van projectielen, en slim gebruik van de arena centraal staan. Een beetje als een isometrische voorloper van (Samuel, zeg het nou toch niet!) Dark Souls, dus.

SIMULATOR

Met de komst van Ys Seven in 2009 evolueerde de combat nog een keer, mede door een tagteam-achtig party-systeem toe te voegen waarmee je vrij kon schakelen tussen meerdere, speelbare personages, naast Adol. Daarbovenop werd de hack-&-slash-actie nóg diepgaander, dankzij meerdere aanvalsknoppen, de mogelijkheid om vijanden in de lucht te 'jugglen' met combo's, super moves, en nog veel meer. Wie nu dus een van de modernere Ys-games oppikt, zoals Memories of Celceta, Lacrimosa of Dana of het zojuist uitgebrachte Monstrum Nox, zal een actiegame bezitten die de leus 'makkelijk om op te pikken, moeilijk om te meesteren' meer dan eer aan doet. En wie mij een beetje kent, weet dat ik ontzettend op dat soort games geil! Prachtig toch, dat een serie die begon als een veredelde botsauto-simulator nu een verslavend en complex meesterwerk is geworden waar je net zoveel uit kunt halen als dat je er zelf instopt?

VERANDERING

Tenslotte, de kers op de taart: Ys-games weten wanneer ze moeten stoppen. Toegegeven, ze zijn gaandeweg steeds langere ervaringen geworden (Lacrimosa of Dana en Monstrum Nox duren beide zo'n 50 uur) maar voor JRPG-begrippen zijn het heerlijk korte, uiterst herspeelbare games, waarvan je de meeste in een weekendje kunt uitspelen. De Ys-instapdrempel is dus in elk opzicht lekker laag. Nou ja, op één punt na dan. De reden dat Ys ondanks z'n overduidelijk kwaliteiten nog zo niche is in het westen, is omdat ontwikkelaar Nihon Falcom al vanaf dag één een ontwikkelaar is geweest voor voornamelijk PC, en niet zozeer voor consoles. Het gros van de serie is dus wel naar consoles geport, maar nooit met dezelfde consistentie en kwaliteit als de originele games voor, onder andere, de PC-8801, de MSX2, de PC Engine, Windows en Steam. Gelukkig is daar de afgelopen jaren ontzettend veel verandering in gekomen; Monstrum Nox verschijnt volgende maand zelfs voor de Switch! Een uitermate goed teken voor de toekomst van deze geweldige en (nu nog) ondergewaardeerde franchise! ✖

YS VIII: LACRIMOSA OF DANA (PS4, VITA, SWITCH, STEAM, STADIA, MOBILE – 2016)

Dit achtste deel wordt als de meest 'complete' Ys-game gezien, mede omdat Adols eerste avontuur in HD ook z'n allerlangste is (gemiddeld zo'n 50 uur lang). Het is vooral ook een erg uniek deel, mede omdat de game zich, vanwege een schipbreuk, afspeelt op een tropisch eiland. De meningen over de kwaliteit van het verhaal lopen extreem uiteen, maar iedereen is het eens over hoe sterk de gameplay is. Er is op het gigantische eiland veel te verkennen, er zijn veel sidequests om te ondernemen, en de hack-&-slash-combat is sneller en vloeiender dan het ooit is geweest.



YS IX: MONSTRUM NOX (PS4, STEAM, STADIA, SWITCH – 2019)

Monstrum Nox bevat de duisterste toon van de serie tot nu toe, maar dat past perfect bij het complexe thema over ouderdom en identiteit. Een volwassenere Adol wordt vanwege zijn reputatie als ervaren krijger gevangen gehouden in de gevangenisstad Balduq, en het is hier waar hij de Monstrum-vloek ontvangt. Deze paranormale kracht laat hem o.a. demonische monsters uitdrijven, en dat gaat hij hard nodig hebben in de strijd tegen de duistere Grimwald Nox-dimensie. Monstrum Nox heeft niet zo'n glad tempo als de andere games, maar qua combat kunnen weinig actie-RPG's zich meten met deze nieuwste Ys-game!



REVIEWS

Fan boven fan, is meestal hoe het werkt. Dus hoeveel Wouter ook van de Resident Evil-franchise houdt, dit valt in het niet bij de pure dedicatie aan de serie die Jutta tentoonspreidt. Tijd dus voor een ouderwetse Profcheck van Resident Evil Village met een ware Resi-Runner.

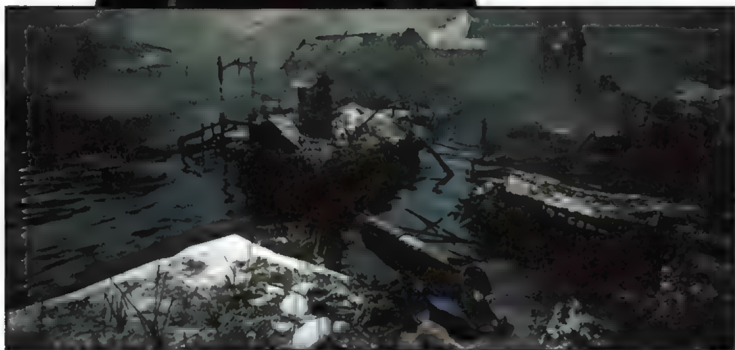
RESIDENT EVIL VILLAGE

RUNNER RECENSEE

DOSSIER: JUTTA 'NANO' NANOVIXEN, RESI-MEGAFAN

Ik ben Jutta, al stream ik onder de naam 'Nanovixen' of 'Nano'. Ik ben al verslingerd aan games sinds ik een klein meisje ben, van The Lion King op de Mega Drive tot Space Quest op de klassieke Windows 3.1 PC. Waarbij ik als broekie vooral geboeid was door een breed scala aan games – van Ikaruga op de Dreamcast tot Medal of Honor Frontline op de Gamecube – is dat tijdens mijn tienertijd vooral toegespitst op surival-horror-games, waarbij Resident Evil centraal is komen staan. Naast mijn grotemensenbaan binnen de IT, verricht ik wetenschappelijk onderzoek naar hoe onze hersenen alle zintuigelijke informatie die wij binnenkrijgen weten om te vormen tot een logisch geheel. Zo heb ik aangetoond hoe verschillende soorten aanraking effect hebben op de belichaming van een Virtual Reality-avatar en onderzocht hoe het manipuleren van de hoeveelheid input tijdens een FPS effect kan hebben op je concentratievermogen. Met andere woorden: ik ben best wel een nerd. Al speel ik geen Magic: The Gathering meer.





Favoriete Resident Evils

De eerste game die ik van deze serie speelde was de Resident Evil 1-remake op de GameCube. Ik herinner mij nog goed hoe de combinatie van opzwepende muziek, boeiende puzzels en de schrikmomenten van de zoveelste zombie die door de ruiten viel enorm veel indruk op mij maakten. Deze klassieker staat voor mij dan ook op de eerste plek, gevolgd door de meer actievolle en veelzijdige belevenis van Leon Kennedy in Resident Evil 4. Tot slot heeft Resident Evil 7 een plekje in mijn hart veroverd omdat deze game, in combinatie met Virtual Reality, een beklemmende sfeer weet neer te zetten met de puzzelelementen die ik zo kan waarderen binnen deze serie. Wat mij betreft spelen de beste Resident Evil-games zich af in landhuizen waarin je middels allerlei innovatieve puzzelmechanieken in verborgen kamers terechtkomt. Dat geldt eigenlijk ook voor mijn favoriete horrorfilms, nu ik er zo over nadenk...

Beste Resi-prestaties tot nu toe

Het meest trots ben ik op mijn beste speedrun binnen de Resident Evil 7-DLC "Ethan Must Die", die bekendstaat als de meest genadeloze DLC van de serie. Al zal ik de hoeveelheid digitaal bloed, zweet en tranen die gepaard gingen bij het bepalen van de hardcore S+-rank voor Resident Evil 2 Remake ook niet snel vergeten. Daarnaast heeft het veroveren van de "Ghost of Chance"-achievement na het uitspelen van de onzichtbare vijanden-modus uit Resident Evil 1 Remake me getekend voor het leven. Vréselijk! Maar als je het haalt ben je natuurlijk fucking blij.

RT RECENTSTE RESI

Nog voordat ik Resident Evil Village had uitgespeeld, was Jutta al halverwege haar tweede run op Hardcore-moeilijkheidsgraad. Dat verbaasde ons geen van beiden, want het feit dat Jutta al máánden naar deze game toeleefde, in combinatie met haar welhaast wetenschappelijke benadering van het doorspelen ervan, liet mij in het stof happen. Dat ze het felbegeerde, achtste deel in de mainline serie van Resident Evil al anderhalve week voor release kon spelen om deze review te schrijven (en om op de Twich van PU te speedrunnen), betekende acht dagen aan bijna full-time Village. En daarna?
Jutta: "Unlimited ammo voor mijn tactical shotgun. Het is voorbij met jullie fuckers."

Zo zielig

Na tweeëneenhalve run heeft deze vrouw, die het liefst wetenschapper was bij Umbrella, genoeg Completion Points verzameld om oneindig te shotgunnen. Daarmee verslaat ze een eindbaas wiens verhaal haar hart breekt: "'Why don't you love me mother?' Oh my God, zo zielig!"
Wat vind je eigenlijk van de eindbazen in deze game?
Jutta: "Vet. Veelzijdig. Persoonlijk, omdat ze heel duidelijk geïntroduceerd worden. Dus je weet echt tegen wie je vecht en waarom."
Deze eindmonsters in Village zijn echt typisch RE: de welbekende, afzichtelijke creaturen, meestal met mensvormige aanhangsels die de zwakke plek vormen. Maar zó grootschalig en in first-person, dat hebben we nog niet eerder gezien. Wat dat betreft maakt Village een grotere impact dan z'n voorganger in de main-serie, Resident Evil 7, en er zijn meer substantiële verschillen.

Jutta: "Het is heel duidelijk een direct vervolg op 7, maar het voelt veel minder losstaand."
Ja, Village heeft enorm veel raakvlakken met de rest van de serie; de oplettende gamer kan zelfs een »

weetje • weetje
Er zit een Crafting-systeem in Village waarmee je onder andere pipe-bombs en mijnen kan fabriceren zodra je het recept hebt gekocht. En onderschat die mines niet, want die komen later in de game zwaar van pas bij bazen en vijanden!

weetje • weetje
Het saven van de game kan weer met een typewriter, echter heb je dit keer geen ink ribbons nodig.

weetje • weetje
Resident Evil Village op de PS5 maakt gebruik van de Dual Sense z'n Adaptive Triggers. Maar, ironisch genoeg, zowel Wouter als Jutta hebben die functie uitgezet en konden zich er dus niet aan aanpassen.

TOP 3 RESIDENT EVILS WAAR VILLAGE HET MEEST OP LIJKT

3. Resident Evil Code: Veronica
Code: Veronica is lang niet de populairste Resi, maar wel eentje die volslagen idioot is qua plot en helemaal wat betreft de schurken, waardoor het misschien wel een van de leukste, meest losgeslagen delen is. Zonder iets over Village te spoilen, moeten we toch wel zeggen dat het verhaal daarvan nog wel het meest op de bijna opera-achtige, heerlijke idioterie van Code: Veronica lijkt.

2. Resident Evil 4
Net zoals Leon gooit Ethan alles in de strijd om iemand te redden, maakt hij cynische grappen en valt hij van de ene in de andere verrassing. Village is een vergelijkbaar uitgebreide game als RE4, waarin je door een verscheidenheid aan sfeervolle omgevingen reist, samen met je eigen, persoonlijke Merchant.

1. Resident Evil 7
Village is wederom in first-person, net zoals de voorganger, en Ethan heeft ook dit keer weer ruzie met een 'familie'. Soort van, althans, want het zijn niet allemaal mensen met de achternaam Baker, laten we het daar maar op houden. Verder lijkt het erop dat Ethan weer de dupe is van iemand die graag spelletjes met hem speelt, hem in situaties brengt waar hij uit moet ontsnappen en hem daarbij kleinerend toespreekt via een luidspreker.



directe link met de allereerste Resident Evil vinden, met de grondlegger van Umbrella.
Jutta: "Dit is echt een heel fan-pleasing deel. Ik werd er heel gelukkig van. Ook fijn dat een bekend personage als Chris er bijvoorbeeld een rol in heeft."

Veelzijdig Evil

Sowieso probeert Village alle soorten fans van Resident Evil iets te geven waar ze zich in vast kunnen bijten. De game heeft geen volledige focus op de schietactie, zoals sommige Resi's, maar biedt wel een redelijke hoeveelheid geknal. Natuurlijk is er genoeg ranzige body horror in de vorm van vreselijke experimenten die afgrijselijke mutaties tot gevolg hebben, want dat is wat zo'n beetje elke Resi-fan verlangt. Daarnaast zijn er een aantal sequenties die je de stuipen op het lijf



weetje • weetje

De verkoper in Village, The Duke, maakt een subtiele verwijzing naar de Resident Evil 4-merchant. Knipper en je mist het!



weetje • weetje

Kijk goed boven je en let op schitteringen van licht terwijl je door het spel loopt: plafonds en muren kunnen edelestenen bevatten die aan The Duke kunnen worden verkocht.

DE MERCENARIES VAN VILLAGE



Jutta en ik zijn groot fan van de Mercenaries-modi van Resident Evil, waarbij we vooral die van deel 5 helemaal grijs hebben gedraaid en van plan zijn elk level met elke character op SS-rank te halen. Die van Village zullen we helaas niet zo vaak gaan spelen... In de eerste plaats omdat deze 'extra game', die je unlockt door de campaign voor het eerst uit te spelen, geen co-op heeft. Op zich begrijpelijk, want deze Resi is dan ook singleplayer, maar alsnog best tragisch, wat ons betreft! Daarnaast het is geen enorm interessante toevoeging, want het rondlopen door stukjes van de game en combo's aan elkaar rijgen terwijl je wapens en ability's unlockt, is amper de naam Mercenaries waard. Deels omdat je maar één Stage hebt en je pas de volgende unlockt als je A-rank haalt, maar ook omdat het op een of andere manier als een 'moetje' voelt. Alsof Capcom dit keer geen inspiratie had om deze modus vorm te geven.

STAGE SELECT



PUBLIC ASSEMBLY

HIGH SCORE 169,820

169,820	SS	Sheva (BSAA)
129,700	S	Sheva (Clubbin')
149,250	S	Sheva (Tribal)
139,090	S	Wesker (Midnight)
120,890	S	Wesker (S.T.A.R.S.)

Select a stage to play.

JUTTA'S RESIDENT EVIL-COLLECTIE







gaan jagen, die volledig teruggrijpen op het survival-horror-aspect van de serie en mij zelfs een beetje van schrik lieten opwippen op m'n stoel. Oh, en misschien zal je zelfs zombies en een Kwaad Huis tegenkomen!
Jutta: "Wat Village ook bijzonder maakt is dat de game aardig wat mysterie heeft. En het is de meest fantasy-achtige Resident Evil door z'n folklore-achtige insteek."

WTF all the way

Wat mij wel een beetje opvalt is dat Resident Evil Village één van de meer lineaire ervaringen in de serie is. De game voelt ietwat beperkt in zijn bewegingsvrijheid en kent geen meerdere campaigns, waardoor het een vrij directe reis naar het einde is. Wel eentje met enorm veel hoogtepunten en een gigantische reeks aan memorabele momenten, zowel qua eindbazen, horror als grootste onthullingen.
Jutta: "Het einde is echt een opeenstapeling van WTF."
En natuurlijk heeft Capcom niet voor niets voor zo'n lineaire opbouw gekozen, want dat is ideaal voor speedrunners en schreeuwt om meerdere playthroughs. Jutta is dan ook nog lang niet klaar, zelfs niet als ze haar derde run af heeft:
"Misschien dat ik deze nog wel vaker ga uitspelen dan Resident Evil 4 en 1. Dit is absoluut mijn nieuwe favoriet. Al mijn verwachtingen zijn overtroffen."

weetje • weetje
Neil Newbon, de Engelstalige stemacteur achter Karl Heisenberg, lijkt duidelijk Nicolas Cage te channelen.

weetje • weetje
Resi Village heeft een nieuwe mini-game in de vorm van zogenaamde Labyrinth-puzzels. Deze geinige spelletjes stellen je gevoel voor balans danig op de proef!

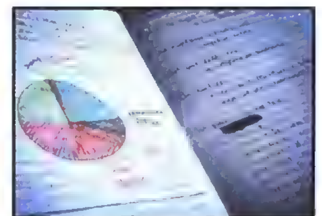
weetje • weetje
Zoals eerder de Las Plagas, Uroborus en T-Virus, zal in dit deel de Cadou een sleutelrol spelen.

weetje • weetje
Een nieuw element is het koken van maaltijden, die je blijvende upgrades geven, al moeten hier helaas wel dieren voor sneuvelen.

weetje • weetje
Village doet niet aan itemboxen, omdat Ethan een flinke koffer met zich meezeult. Al staan niet werkzame spulletjesdozen wel op verschillende locaties binnen de game opgesteld en hebben ze het uiterlijk van die uit de vorige games.

JUTTA'S RESI-BOEKJE

Speedrunner word je niet zomaar, daarvoor moet je de game in kwestie zo goed als uit je hoofd kennen. In het geval van Jutta – voordat ze weet waar elke vijand en elk item zich bevindt – betekent dat heel, HEEL veel aantekeningen maken. Haar Resiboekje zit daarom helemaal vol met kleurenschema's, tabelletjes en gedachtenkronkels, die samen ervoor zorgen dat de meeste Resident Evil-games geen verrassingen meer voor haar hebben. Alhoewel ze zich nog steeds de pleuris schrikt van die ene zombiehond, ondanks dat ze op de seconde kan natellen wanneer die het scherm in springt.





SCORE 88

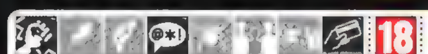
Resident Evil Village is een van de meest veelzijdige delen in de serie, zowel qua vijanden, omgevingen, eindbazen als puzzels. Het is een achtbaanrit aan memorabele momenten, ranzigheden en fan-service. Maar zoals de meest rollercoasters biedt het weinig randvermaak en het is het ritje té snel voorbij. Gelukkig kan je altijd nog een keer!

WOUTER



8 uur op Standard. Tenzij je een speedrunner bent als Jutta, dan ren je er in minder dan twee uur doorheen.

8 UREN



BASICS

SURVIVAL HORROR
CAPCOM/KOCH MEDIA
1 SPELER
OUT NOW

MiiTOPIA

OP AVONTUUR MET JURJEN EN ANDERE Mii-TJES



SWITCH REVIEW

Bij het voornemen om elke maand een nieuwe game naar de Switch te brengen, smokkelt Nintendo deze maand weer een beetje door een vluchtig opgepoetste 3DS-game te releasen. Is Miitopia eigenlijk wel een review in de PU waardig? Daar dachten Jurjen en Wouter aanvankelijk ietsjes anders over.



Jurjen, via WhatsApp: "Hey Wouter! Ik heb een downloadcode voor Miitopia ontvangen! Mag ik die reviewen? Please?"
Reactie Wouter: "Hmmm... weet niet zeker of ik die heel boeiend vind. Laat ik je ASAP weten!"
Jurjen: "Kom op, Wouter! Miitopia, leuk man, beetje luchtigheid. Maak ik van jou een coole tovenaar!"
Wouter: "We zitten zo goed als vol, helaas."
– Een week gaat voorbij –
Wouter: "Oké, er is wat ruimte gekomen. Zou je deze op twee pagina's willen doen? Ben benieuwd naar de coole tovenaar-versie van mezelf!"

Wouters twijfels

Ja ja, je leest het, het is een klein wondertje dat Miitopia in deze PU gereviewd wordt. En ergens snap ik Wouters aarzeling ook wel. Want tja, de game draait helemaal om Mii-personages. En die spelen toch geen rol meer in het Switch-tijdperk?

"Vervolgens mag ik kiezen welk Mii-personage mijn grote, smerige, achterbakse tegenstander wordt. Ik kies voor Wouter."

Bovendien ziet de game er erg simpel en kinderachtig uit. Niet zo vreemd omdat het een nauwelijks verbeterde port van een 3DS-game betreft.
Oké, de Switch-versie heeft wat extra opties gekregen. Zo kun je nu make-up en pruiken aan je Mii-personages toevoegen. En er is een paard. Maar of dat genoeg is om het prijskaartje van 50 euro te rechtvaardigen..?

Dus tja, eigenlijk snap ik Wouters twijfel heel goed. Maar tóch ben ik blij dat ik Miitopia op deze pagina's mag bespreken. Want voor als je Miitopia nog niet kent: het is echt een heel geinige game. En ik had zin om rare screenshots te schieten.
Dus eh, Wouter, bedankt. Maar sorry, die rol van coole tovenaar kun je na dat geaarzel natuurlijk wel vergeten!

Coole popster Samuel

Aan het begin van Miitopia mag ik kiezen welke rol ik zelf wil spelen. Ik kies voor een krijger, met als persoonlijkheid de persoonlijkheid die ik ook in het echt heb: aardig.
Vervolgens mag ik kiezen welk Mii-personage mijn grote, smerige, achterbakse tegenstander wordt. Ik kies voor Wouter.
In het eerste dorp hoor ik van burgemeester Fobian dat de duistere vorst Wouter op weg is naar Slot Rekruton. Aan mij de taak om die slechterik te stoppen! Maar dat hoef ik gelukkig niet alleen te doen, want na een tijdje krijg ik de kans twee andere personages aan mijn bondgenootschap toe te voegen, waarbij ik zelf de Mii-personages en hun rol en persoonlijkheid kan kiezen.



Omdat mijn team wel een coole popster kan gebruiken, voeg ik als eerste Samuel toe. Daarna neem ik als healer de relaxte priester Martin (bekend van TikTok!) in dienst. Ten slotte voeg ik daar nog de koppige dief Deadpool aan toe.
En dan kan het avontuur pas écht beginnen.



We wisten dat Martin hot is op TikTok, maar dit...

Gandalf, Trump, Jezus

Zoals ik al stelde is Miitopia op de Switch een nauwelijks verbeterde port van het Miitopia dat in 2017 voor de 3DS verscheen. Dus als je die game al kent, weet je vrij precies wat je van deze 'nieuwe' versie kunt verwachten.
Miitopia is een RPG waarin je diverse personages in bepaalde rollen kunt plaatsen en al vechtend ervaringspunten kunt verdienen om die personages steeds sterker en veelzijdiger te maken. Het grappige van Miitopia is dat die personages Mii-personages zijn, waardoor je je vrienden rollen in je spel kunt geven, of Mii-versies van bekende personages als Gandalf, Samus, Trump of Jezus aan je team kunt toevoegen.
Naast je bondgenoten kun je dus ook bepalen wie de grote slechterik wordt, of Mii-personages toewijzen aan bijrolletjes, zoals bepaalde dorpelingen.
Check de screenshots op deze pagina's voor een indruk van de fun die de combinatie van bekende gezichten en maffe spelsituaties oplevert.

AMIIBO EN KOSTUUMS

Naast de functionele kostuums die je in de game kunt vrijspelen, kun je met amiibo ook esthetische kostuums voor je Mii-personages ontgrendelen, om die personages vervolgens bijvoorbeeld in het kostuum van Ganondorf, Yoshi of Isabelle te hullen. Wanneer je daarna een functioneel pantser vrijspeelt dat de verdediging van een personage flink kan verbeteren, kun je er ook voor kiezen alleen het effect van dit pantser op het personage toe te passen, zodat je dus het amiibo-pakje niet weer uit hoeft te trekken.



Gegniffeld

De gameplay in Miitopia is minimaal. Je praat met dorpsbewoners, kiest levels, kiest heel soms een route, tijdens de turn-based-gevechten kies je je (speciale) acties, tussen de gevechten door krijg je wat opties om je personages of hun onderlinge relaties te versterken, en dat was het wel zo'n beetje. Het 'lopen' door levels gaat automatisch; soms voeren personages tijdens gevechten ook op eigen houtje acties uit. Dat klinkt erg saai, en dat is het ook wel een beetje. Maar daar staat wel een heleboel fun tegenover! Zeker als je de game speelt terwijl anderen toekijken zal er regelmatig worden gegniffeld of zelfs hardop worden gelachen. Bijvoorbeeld als iemand zomaar, vanuit het niets, zegt: "Ik wil een hond." Of wanneer je twee personages samen op een uitje stuurt, en zich zowaar een romantische relatie tussen de twee lijkt te ontwikkelen.



Relaties en jobs

Relaties zijn speltechnisch het meest interessante aspect van Miitopia. Wanneer je de relatie tussen twee personages verbetert, bijvoorbeeld door ze in dezelfde kamer te laten slapen, kunnen ze tijdens gevechten nieuwe acties uitvoeren. Ze gaan dan bijvoorbeeld elkaar helpen met extra aanvallen, beschermen om schade op te vangen, of troosten om opgelopen schade te verzachten. Maar relaties kunnen ook verslechteren, waardoor je personages bijvoorbeeld weigeren nog verder te vechten, of zelfs elkaar in de haren vliegen.

Uiteraard zijn de jobs en persoonlijkheden die je personages geeft speltechnisch ook wel interessant. Zo kan de coole popster Samuel goed aanvallen met toegiften en status-veranderende songs, blijkt de relaxte Priester Martin een uitstekende healer, en is dief Deadpool handiger dan je zou denken omdat hij precies de goede items van vijanden jat en valstrikken voor ze zet.

Jammer

Het is best een leuke onderneming, om je team gaandeweg steeds beter, efficiënter en vriendelijker voor elkaar te maken. Ook al gaat er veel automatisch, door de invloed van je keuzes voelt Miitopia toch wel als een echte RPG-ervaring. Het is jammer dat Nintendo voor de Switch-versie niet nét even iets meer moeite heeft gedaan om die ervaring naar een hoger niveau te tillen.
De vernieuwingen die de Switch-versie biedt passen helaas in een heel klein handje. Je kunt personages op uitjes sturen (bioscoopbezoek, strandwandeling, enz.), ze aankleden met pruiken en make-up en er is een paard dat je kunt bereiden, eh, berijden, en dat tijdens gevechten een hoefje kan helpen. Allemaal welkom, maar zoooo minimaal... dat ik eigenlijk iemand van Nintendo de rol van duistere vorst had moeten schenken.
Sorry Wouter!

SCORE 58

Als het idee om met vrienden of andere bekenden een heus en hilarisch RPG-avontuur te beleven je aanspreekt, kun je mooie tijden beleven in Miitopia. Jammer dat het een nogal zuinige port van het 3D-origineel betreft, hier had Nintendo ook een veel uitgebreider deel 2 van kunnen maken!

JURJEN



Vergis je niet, hier ben je zeker wel 30 uur mee zoet.



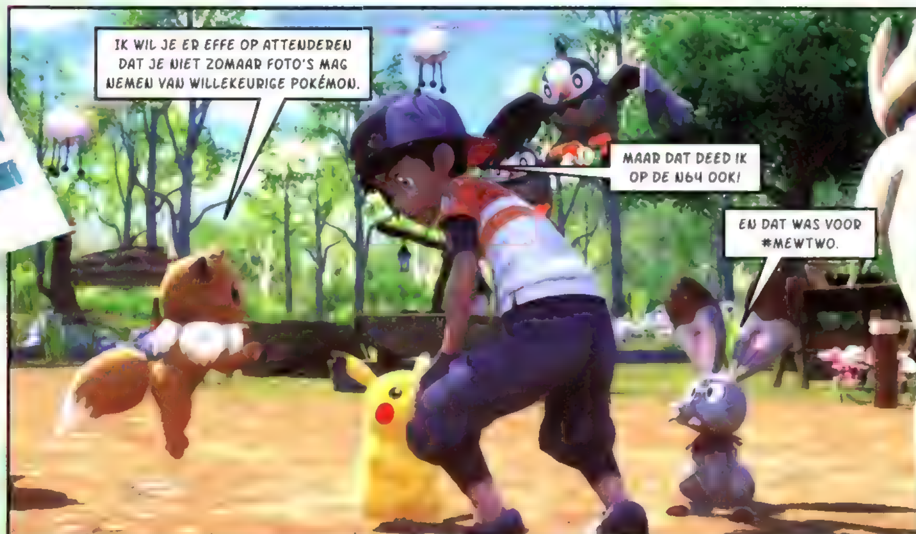

30-40 UREN

BASICS
RPG
NINTENDO EPD
1 SPELER
OUT NOW

NEW POKÉMON SNAP

ÉÉN MET DE NATUUR

Jacco speelt Pokémon voor de beestjes zelf: hoe ze zich gedragen, de avonturen die je ermee beleeft en hoe aaibaar of bruut ze zijn. Daarom voelde hij zich tijdens New Pokémon Snap als een Magikarp in het water.



Ik ga eerlijk met je zijn: ik heb geen nostalgische gevoelens voor Pokémon Snap op de N64. Om verschillende redenen, maar voornamelijk omdat mijn prioriteiten anno 2000 lagen bij niet in m'n broek plassen. Dat maakt New Pokémon Snap – ondanks dat ik het eerste deel later ingehaald heb – een hele frisse ervaring. Sterker nog, het omvat exáct de magie van deze franchise.

Pure ervaring

Het concept van de game is na al die jaren min of meer hetzelfde: je stapt in een karretje dat je à la de Droomvlucht door een natuurgebied vol pokémon leidt, die je zo goed mogelijk probeert te fotograferen. Dat is zo puur als het klinkt: je observeert de beestjes in hun natuurlijke omgeving, ditmaal zonder gillend achter ze aan te rennen met een Pokéball om ze te vangen.
Hoewel ik eigenlijk iedere seconde in New Pokémon Snap uit de futuristische NEO-ONE wil stappen om elk beest te knuffelen en te aaien, is die verbintenis met de natuur al meer dan genoeg. Net als het eerste deel zie je eindelijk nuances die anders kort beschreven staan in de Pokédex. Dat maakt uitvinden welke dingen je inzet om de aandacht van pokémon te krijgen ontzettend logisch. Natúúrlijk dansen Bellosom op je muziekdeuntje, uiteraard zit een kristal vretende Sableye niet te wachten op je zachte Fluffruit (lees: appel) en wil een Sharpedo je levend opeten als je hem stoort – ik schrok zo hard dat ik bijna m'n Switch liet vallen.
Wellicht dat niet-Pokémon-fans minder vatbaar zijn voor de schattigheid en bruutheid van de zakmonsters, maar de immersie moet je op z'n minst kunnen waarderen. De nieuwe Lental-regio biedt namelijk een divers aanbod aan flora en fauna, waaronder prachtige onderwaterwerelden, een dichtbegroeide jungle en een onheilspellend vulkaangebied. Elk level is gevuld met meer pokémon dan je in één keer voorbijgaan kunt fotograferen, wat het geheel een dynamisch en overweldigend gevoel geeft. Het enige waar ik me echt aan stoor zijn de N64-textures die je in enkele levels vindt. Mede gezien de prachtige omgevingen soms problemen opleveren voor de framerate, is New Pokémon Snap grafisch zeker niet perfect.

DLC?

Hoewel er 'maar' ongeveer 200 pokémon in de game zitten, voelt het nooit alsof je er te weinig tegenkomt. Toch vraag ik me hardop af wat New Pokémon Snap voor de franchise betekent. Is de gemiddelde Snap-speler bereid om DLC te kopen? Komt er een nieuw deel met nóg 200 pokémon? Laten we in ieder geval hopen dat het niet weer twintig jaar duurt...



Bezige Bidoof

Nóg toffer is hoe de levels en pokémon met je meegroeien. Hoe vaker je een gebied bezoekt, hoe meer de aanwezige pokémon aan je gewend raken, en hoe hoger je zogenaamde Research Level. Bij elk level dat je stijgt kun je weer wat nieuws verwachten: nieuwe gedragspatronen, pokémon die zich eerder niet lieten zien, nachtversies van levels en zelfs meerdere routes. Soms trapt New Pokémon Snap expres een beetje op de rem om je alle mogelijke routes en versies te laten verkennen, wat het tempo wat naar beneden brengt. Anderzijds



"Ik wil eigenlijk iedere seconde in New Pokémon Snap uit de futuristische NEO-ONE stappen om elk beest te knuffelen en aaien."

maakt die variatie terugkeren naar elk gebied een stuk boeiender. Opeens komt 's nachts die Sandygast tevoorschijn of ligt die Bidoof trots te slapen in de woning waar hij eerder druk mee bezig was. Prachtig. Je móét ook nauwlettend in de gaten houden wat elke pokémon doet, want het Photodex-systeem is iets veranderd. Om het mysterieuze Illumina-fenomeen te onderzoeken – waarbij pokémon beginnen te gloeien – vraagt Professor Mirror of je maar liefst vier verschillende soorten plaatjes van elke pokémon kunt schieten. Elke 'situatie' heeft een score van vier sterren; een slapende Snorlax op de foto krijgen is bijvoorbeeld eenvoudiger dan eentje die in beweging is. Het ontdekken van elke situatie is een fantastisch extra spelelement, waarbij je de geheimen van elk level langzaam ontrafelt. Vermijd daarom de hints en het internet: ze zelf ontdekken is het allerleukst.

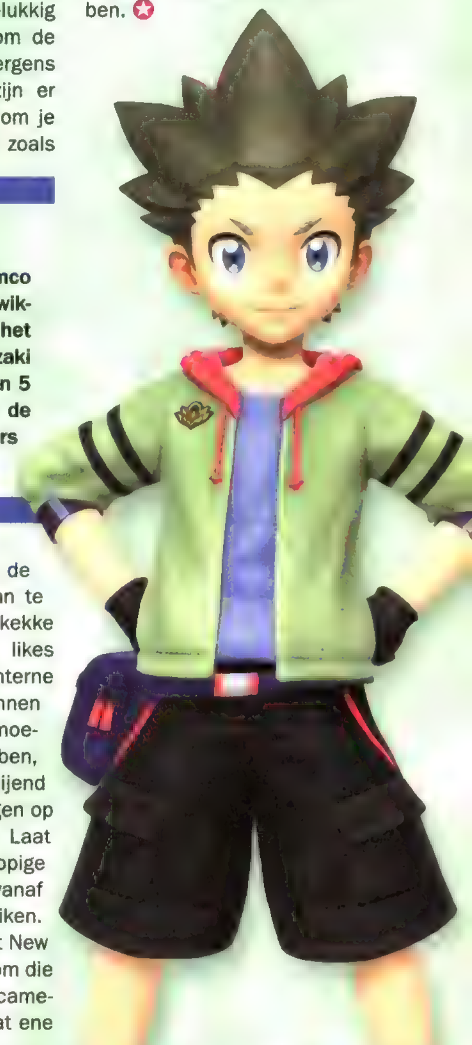
Meningsverschillen

Elke individuele foto wordt wel nog steeds beoordeeld op categorieën als Size, Pose, Placement, etc., en dat werkt over het algemeen vrij goed. Het is tof om te zien dat de game eindelijk herkent dat je een stel vluchtende Kecleon samen op de foto wilt zetten, in plaats van op eentje in te zoomen. Toch heb ik soms ook m'n problemen met het systeem: zeker niet altijd levert de 'mooiere' foto meer punten op, en geeft de game te veel voorkeur aan dingen als grootte en plaatsing. Een Liepard in de linkeronderhoek met een fantastisch uitzicht scoort bijvoorbeeld minder punten dan eentje van dichtbij.

Bovenstaande is geen gigantisch probleem, en gelukkig heb je genoeg opties om de foto's die je mooi vindt ergens te bewaren. Sowieso zijn er anno 2021 veel opties om je foto's mooier te maken, zoals de Re-Snap-functie om de plaatsing en afstand aan te passen en een hoop kekke filters en stickers om likes mee te scoren op het interne Poké-netwerk. Zure mannen als mijn collega Cody moeten daar niks van hebben, maar ergens is het vlijend om honderd likes te krijgen op een oprecht mooie foto. Laat staan de belachelijk grappige plaatjes en memes die vanaf nu op social media opduiken. Maar zoals gezegd draait New Pokémon Snap volledig om die pure ervaring. Lekker je camerarol leegschieten om dat ene perfecte plaatje te creëren en het gevoel te hebben dat je écht in de Pokémon-wereld bent. Ondanks dat de game niet perfect is, is het héél fijn om een titel als deze te hebben.

VLEUGJE VECHTGAME

Ik vroeg me maanden af wie er precies bij Bandai Namco aan deze game werkte. In ons interview met de ontwikkelaar kreeg ik daar een antwoord op: voornamelijk het team achter Pokkén Tournament. Regisseur Haruki Suzaki werkte niet alleen aan die game, maar ook aan Tekken 5 en SoulCalibur 5. Zie je dat ergens terug? Behalve in de prachtige animaties wellicht in situaties waarbij monsters elkaar in de natuur te lijf gaan.





SCORE 82

New Pokémon Snap is een plaatje. Inconsistente foto-beoordelingen, een soms wat laag tempo en wat grafische smetjes weerhouden het ervan de perfecte Pokémon-safari-simulator te zijn, maar iedereen met een liefde voor de beestjes zal een geweldige tijd hebben.

JACCO



Je bent in 10 uur wel klaar als je alleen de main story doorloopt.

10+ UREN



BASICS

ON-RAILS FOTOGRAFIE
BANDAI NAMCO STUDIOS
1 SPELER
OUT NOW

RETURNAL

DE TWEEDE EXCLUSIEVE KLOOTZAK VOOR DE PS5

Wouter wil niet zeggen dat hij aan de afgrond van de krankzinnigheid heeft gestaan tijdens het reviewen van Returnal, maar hij is wel weer even herinnerd aan de definitie ervan. Verwacht hij nog steeds hetzelfde resultaat?

"[...] Our agony is maddening, we cannot stop the endless cycle of violence to come," staat er, vrij vertaald uit Severed-ruimtewezenspraak, op een stenen plaat aan het begin van Returnal. Terwijl ik dit lees ga ik nog heel goed op de game, en geniet ik van de prachtige maar tegelijk lugubere, procedureel gegenereerde omgevingen van de planeet waar hoofdpersonage Selene op neerstortte. Het heeft een beetje een Prometheus-sfeer, een film die ik ruk vind – op z'n fantastische, mystieke esthetiek na.

De soepele gameplay, in de vorm van een supersnelle, perfect reagerende third-person shooter met fijne wapens, een accurate dash en een vlotte sprong, komt perfect overeen met de uitstekende beeldverversing (die alleen stottert als je van een menu terug naar de game gaat). Ook van de typische Housemarque-effecten word ik heel gelukkig: als Selene teleporteert bijvoorbeeld, valt ze uiteen in tientallen bolletjes alsof het moleculen zijn. Zo lekker ziet dat er uit, je krijgt bijna zin in een ballenbad.

Mortal Madness

Esthetisch gezien is er veel bijzonder aan Returnal, maar het meest opvallende is wel dat dit de eerste, echte triple-A roguelike is. Zover ik weet, dan. Op zich geen grote verrassing – dit genre kon je eigenlijk al wel uit de titel halen – maar het is best wel bijzonder dat de tweede exclusive voor de PS5 wéderom een game is waarin je HEEL. fucking. vaak. dood zult gaan. Net zoals bijvoorbeeld Hades of FTL gaat Returnal namelijk om het perfectioneren van je ´run´, van je poging om verder in de game te raken, die (grof gezegd) eindigt als je doodgaat. En ja, ik noem dat een poging, want in theorie kan het je misschien in één keer lukken om het 'einde' van de game te halen, maar in de praktijk is niemand zo'n superheld met bovenmenselijke gaven.



Tenebrous Tentacles

Om te voorkomen dat Selene weer het loodje legt, zal je zoveel mogelijk upgrades moeten verzamelen om jezelf weerbaar te maken tegen de buitenaardse bedreigingen in Returnal. We hebben het over fantastisch vormgegeven

monsters, veelal in het bezit van tentakels, die qua aanvallen erg doen denken aan het cannon fodder uit de eerdere bullet-hell-games van ontwikkelaar Housemarque: Lichtgevende Bollen, Rode Cirkels en Paarse Laserstralen of Death vliegen om je oren. Je leert hun aanvallen snel genoeg uit je kop, maar door het 3D-element van deze game is dat een stuk lastiger en minder overzichtelijk dan in de voorgaande top-down- of 2D-games van Housemarque. Oefening baart wat dat betreft kunst, zoals het hoort in een roguelike, dus dat is cool en dandy. Helaas zijn er ook (te veel) elementen in Returnal die het je moeilijk maken, en waar je totáál geen controle over hebt.



Stygian Stench

Returnal is ook het soort game dat je doodleuk, aan het begin van je run, in een piepklein kamertje samen met een elite vijand gooit om toe te kijken hoe je binnen drie aanvallen jammerlijk sterft. Deze fucking game geeft je een Malfunction, een soort kritieke debuff, die ervoor zorgt dat je schade oploopt elke keer als je een item oppakt – en dat is váák –, die je kan verwijderen door een Parasite, een soort upgrade en downgrade in één, op te pakken. De eerste de beste Parasite die je oppakt? Is er eentje met als grote nadeel, JAWEL, dat je schade oploopt elke keer als je een item oppakt – en dat is nog steeds vaak. Er zijn veel meer voorbeelden van hoe moeilijk deze roguelike het je maakt om hem te, eh... liken, check het kader maar. Is Returnal expres een ware asshole van een game?! Of is het op willekeurige wijze een volslagen lul aan het zijn? Alleen Housemarque kan ons vertellen waarom ze ons in deze put van frustratie hebben geworpen, eentje waar je vrijwillig, steeds maar weer opnieuw, in springt.

"Is Returnal expres een ware asshole van een game?!"

Accursed & Abnormal

Returnal is eigenlijk, ondanks zijn 'gemene' aard, best wel een fantastische game. Qua gameplay, qua esthetiek, qua mystiek en de manier waarop je steeds meer van de game-systemen begint te begrijpen naarmate je verder komt. Want geloof me, ik heb nog niet eens een fractie van alle elementen in deze uitgebreide game benoemd. De game maakt bovendien goed gebruik van de PS5 Power, inclusief de Dual Sense en diens Haptic Feedback – met als kanttekening dat ik de functie van de Adaptive Triggers licht verwaarloosbaar vind. Returnal doet dus enorm veel goed, maar tegelijkertijd voelt het volledig ongebalanceerd en het heeft daarbij ook geen multiplayer, en überhaupt weinig alternatieve wijzen om van de gameplay te genieten, waardoor je puur aangewezen bent om, tja, steeds weer opnieuw te Returnallen. Maar wie weet komen nieuwe modi en tweaks voor de instabiele moeilijkheidsgraad er nog aan via updates en DLC, want deze game verdient het om, op een goeie dag, perfect te zijn. Al is het alleen al om die "maddening agony" bij alle PS5-gamers te voorkomen.

DEEL HET LEED

Tijdens het reviewproces appte ik regelmatig met Marcel Vroegrijk, die de review voor Gamer.nl op zich nam. Dit was voornamelijk om onze verbazing te delen over de moeilijkheidsgraad van deze game, maar ook over hoe vaak Returnal ons met vlakke hand in het gezicht sloeg en schreeuwde: "Dacht je dat dit een leuk spelletje zou zijn, VRIEND? HA!! F U!!!" Leed moet je delen, dus hier een paar getergde quotes uit onze conversatie:

[12:53, 4/26/2021]
Marcel Vroegrijk: Ik wil die game wurgen
WHOUTOR: Hahaha! Wereld 3 geen pretje?
Marcel Vroegrijk: Nee wereld 2 nog
Marcel Vroegrijk: Moet daar 3 keys verzamelen
Marcel Vroegrijk: Had er al 2, goede build, alles ging voor de wind, net voor de laatste key kreeg ik een kamer met echt 10-15 van die vliegende kamikazebeesten
Marcel Vroegrijk: Die ontploffen op impact
Marcel Vroegrijk: Was geen ontkomen aan
Marcel Vroegrijk: Weg run

[12:58, 4/26/2021]
WHOUTOR: Een asshole van een game is het vaak.
Marcel Vroegrijk: Jup
WHOUTOR: Maar dat vind ik ook van Demon's Souls.
WHOUTOR: En daar ben jij wel fan van.
Marcel Vroegrijk: Ja is ook zo
Marcel Vroegrijk: Dit is gewoon moeilijker te cheesen

[19:08, 4/27/2021]
WHOUTOR: Ik had dus net een Critical Malfunction van het oppakken van Malignant Resin die mijn Emergency Restore-upgrade vernietigde. :-(
Marcel Vroegrijk: Get fucked the game



[22:52, 4/27/2021]
WHOUTOR: Ik word inmiddels best nerveus van deze game, zeg.
WHOUTOR: Maak amper progressie momenteel.
Marcel Vroegrijk: Ik ken het gevoel ja
Marcel Vroegrijk: Je bent ook geneigd om snel naar het punt te gaan waar je was
Marcel Vroegrijk: Maar als je daarvoor te veel overslaat dan ga je het niet redden
Marcel Vroegrijk: Maar alles wat je ervoor doet heeft ook de potentie om je run te verneuken
WHOUTOR: You're fucked if you do and fucked if you don't, inderdaad.

SCORE 81

Returnal is uniek, origineel, sfeervol en gameplay-technisch zo strak als een snaar. Het zou dan ook een ware system-seller voor de PS5 zijn, als het niet zo'n krankzinnig onvoorspelbare moeilijkheidsgraad had en zo ontzettend hard z'n best doet je, met een ware overload aan gameplay-systemen, op vaak frustrerende wijze het spelen oneerlijk moeilijk te maken.

WOUTER



Als je een bovennatuurlijk reactievermogen hebt, dan zou je hier misschien in tien uur doorheen kunnen blazen. Normale stervelingen mogen dat ver(drie)dubbelen.

30+ UREN



BASICS
THIRD-PERSON SHOOTER/ ROGUELIKE
HOUSEMARQUE/ PLAYSTATION STUDIOS
1 SPELER
OUT NOW





REVIEW STEAM VR/OCULUS QUEST

SWARM



Swarm is typisch zo'n game die alleen in VR mogelijk is, en daardoor ook verdomd lastig is om uit te leggen. Ik kan het misschien het beste omschrijven als een kruising tussen een Spider-Man-game in first-person en een arcade-shooter als Space Invaders, met een grafische stijl als Jet Set Radio. Yeah, laat dat maar even op je inwerken.

Swarm is een shooter waarin waves van vijanden verslagen moeten worden. Je kunt hierbij gebruik maken van dual-wielding wapens en hier en daar wat power-ups. Tot zover klinkt het bekend, maar wat als ik je vertel dat de arena's waarin de actie plaatsvindt geen vloer hebben, je niet kunt rondlopen en je altijd in de lucht moet blijven? Dan wordt het interessant, he?



Je hebt dus in iedere hand een wapen, die ook beide een slingshot-functionaliteit hebben waarmee je tussen platformen kunt slingeren. Je kunt er zo voor kiezen om met één hand te schieten en met de andere hand te blijven slingeren, zodat je niet uit de arena valt. Je kunt ook met beide handen de slingshot gebruiken voor een extra harde slinger, waardoor je veel hoger komt. Als je hier een beetje handig in wordt kan je – als je jezelf hebt afgeschoten met twee slingshots – zelfs even met twee handen schieten terwijl je door de lucht suist.
Dit principe, waarbij je altijd in beweging moet blijven, maakt het niet alleen spectaculair, maar geeft ook een nieuwe impuls aan een bekende en uitgemolken gameplay-mechanic van een wave-shooter. Ik moet daar wel bij melden dat het op z'n zachtst gezegd even wennen is om je als een soort aap door de arena's te bewegen, en je er als VR-noob kotsmisselijk van zal worden.

Omdat je constant tussen de platformen slingert heb je de hele tijd te maken met die typische 'VR-acceleratie' in je onderbuik, waarbij je zintuigen als het ware beweging en versnelling verwachten, terwijl je in werkelijkheid gewoon stilstaat. Dit is een heftig gevoel, waarbij je je schrap zet voor heftige

REVIEW STEAM VR/OCULUS QUEST/PS VR

TRAFFIC JAMS

Waar Swarm bijzonder lastig is om uit te leggen, heeft Traffic Jams juist een bijzonder simpel principe. In Traffic Jams speel je namelijk als een verkeersregelaar, die het verkeer in goede banen moet leiden. Klinkt simpel en dat is het ook... NOT!

Buiten het simpele idee is ook de besturing gemakkelijk en eigenlijk precies zoals je het zou verwachten. Met je ene hand wijs je bijvoorbeeld een automobilist, fietser, of voetganger aan en met je andere hand geef je een stopteken, of een soort zwaaiende beweging waarbij je aangeeft dat degene moet gaan rijden of lopen. Verkeerdeelnemers zijn echter vaak nogal onbeschoft en ongeduldig, en daar ga je al snel mee te maken krijgen in Traffic Jams.
Om voetgangers veilig over te laten steken zal je bijvoorbeeld de automobilisten even moeten laten stoppen – maar laat ze niet te lang wachten, anders worden ze ongeduldig en gaan ze toeteren. Als je daarna dan niet snel actie onderneemt gaan de auto's zelfs gewoon rijden, waardoor de voetgangers overreden zullen worden. Het gaat dus ook om timing en het behalen van een bepaalde flow in het verkeer, waarbij niemand te lang hoeft te wachten.

Om de chaos compleet te maken, zijn er allerlei randzaken gaande waar je rekening mee moet houden. Zo krijg je bijvoorbeeld af en toe wat naar je hoofd geslingerd van gefrustreerde voorbijgangers, kan je zicht belemmerd worden door smog, kunnen er verkeersongelukken gebeuren, zijn er vervelende wespen en ga zo maar door. Het leven van een verkeersregelaar is belachelijk hectisch!
Er zijn verschillende locaties, waaronder Gouda, Amsterdam, Parijs, Tokio en New York, met ieder zo hun eigen gekkigheden om rekening mee te houden en tien objectives om te halen. De locaties zijn ook nog eens overdag, in de avond en tijdens spitsuur te spelen. Dit zorgt voor behoorlijk wat content, al wordt de gameplay wel een beetje repetitief, zeker ook omdat je constant dezelfde bewegingen aan het maken bent.

Traffic Jams is een soort verkeersregelaar-sim met een dikke knipoog, die iedere speler meteen zal begrijpen en ook door iedereen gespeeld kan worden, aangezien je altijd op dezelfde plek staat. Voor doorgewinterde spelers is er ook zeker een hoop lol te beleven aan de pure chaos in de latere levels, waarvoor je echt scherp en stressbestendig moet zijn.



SCORE:



KOTSGEHALTE:









bewegingen die niet plaatsvinden. Als je er echter al aan gewend bent als VR-pro, is Swarm een vette wave-shooter in een origineel jasje, met een toffe cel shaded stijl. ✖

SCORE:



KOTSGEHALTE:



FLORIANS VR VIEW ✖ RUBRIEK

OOK GESPEELD

DE LOCKDOWN KAN NIET LANG GENOEG DUREN MET DEZE BACKLOG

DE TIJD VAN HET OUDE ROME IS GEWEEST



Titel: **Total War: Rome Remastered**
Platform: PC
Prijs: 29,99

Voor mij is er dus echt geen terugkeer naar de Total War van voordat Creative Assembly aan Warhammer begon, dus **ik had moeite de stap terug te nemen naar de eerste Rome: Total War** (ja destijds zetten ze de Total War nog achter de titel, wat een insanity, niet?). Zelfs al heeft deze versie grotere battles dan zelfs de moderne Total Wars, betere belichting, meer 'terrain details' en wat kleine gameplay-aanpassingen.





Deze remaster zorgt er zeker voor dat de game uit 2004 minder oud voelt, maar **nergens had ik het gevoel een nieuwe game te spelen.** Het is heus fijn dat deze klassieker een ode krijgt die het zeker verdient, want topontwikkelaar Creative Assembly wist hiermee destijds flink wat opschudding te veroorzaken in de wereld der strategy-games.

Dat wil echter niet zeggen dat dit een must-play is op wat voor vlak dan ook, tenzij je echt niets anders in je leven wil hebben dan Totale Oorlog. Zelfs dan zou ik je eerder aanraden nog een campagnetje Three Kingdoms te doen of A Total War Saga: Troy maar eens te proberen. Mocht je zelfs die al helemaal kapot gespeeld te hebben, tja, dan blijft er inderdaad weinig over dan deze Remaster, jij Total War-gekkie.



OORDEEL:

Ik wil graag dat je weet dat Total War: Rome Remastered bestaat en dat je hem kan spelen, maar ik ga het zelf vrij snel weer vergeten, denk ik. Ik verheug me veel liever op Total War: Warhammer 3!

NOU, IK SMELT 'R NIET VAN



Titel: **Smelter**
Platform: PC, PS4, Xbox One, Switch
Prijs: 20,39

Het duurde slechts een paar minuten voor ik me achter m'n oren moest krabben door Smelter. In deze samensmelting van allerlei klassieke genres kruip je als speler in de 16-bit-huid van niemand minder dan Eva. Ja, die van Adam. Adam is helaas uit the picture: nadat hij de appel van de grond pakt en opeet, dropt er ineens een atoombom op de Hof van Eden. **Niet het verhaal dat je in de gemiddelde Bijbel aantreft.** De ketterij houdt daar niet op; vanzelfsprekend overleeft Eva de ramp, waarna ze in een bikini de duisternis in pleurt en al snel op een mysterieus groen wezen genaamd Smelter stuit. Smelter vormt zich om tot masker, gaat op Eva's gezicht zitten, en een transformatie volgt: Eva krijgt **een super-outfit die kan opboksen met die van Megaman. Inclusief sixpack en underboob...**



Pulp met hoofdletter 'P', dacht ik. Tot ik verrast werd door uitstekende 2D-platform-gameplay die inderdaad kan opboksen met grote jongens als Megaman. Smelter geeft Eva erg vroeg in de game al een hoop ability's, waarmee je prima vormgegeven levels doorloopt (-springt, en -dasht), aardig interessante vijanden een kopje kleiner maakt en tussendoor op zoek gaat naar leuke challenges waarbij je een klein leveltje moet doorlopen zonder geraakt te worden (of zonder gespot te worden). **De controls werken**

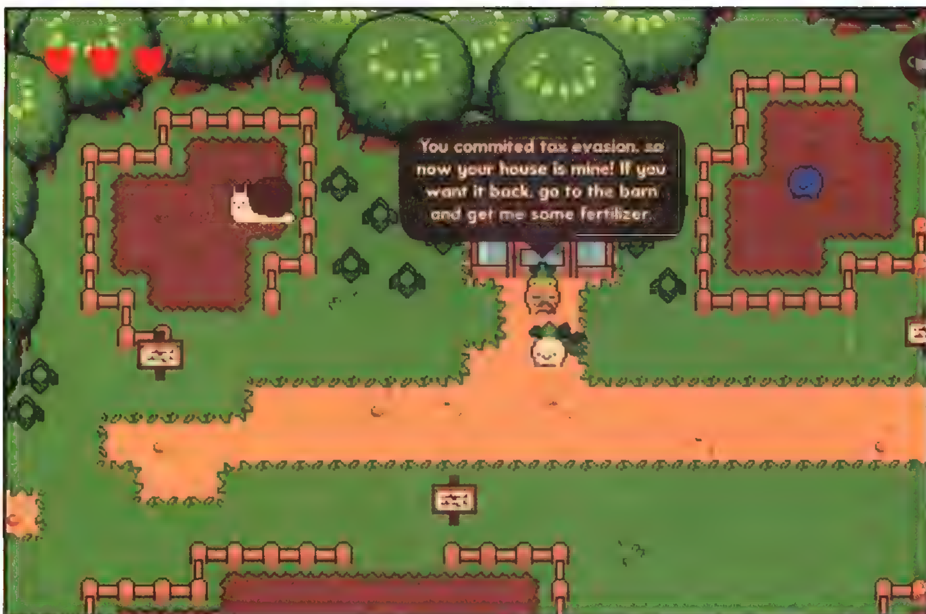


LEKKERE VEGAHAP



Titel: Turnip Boy Commits Tax Evasion
Platform: PC, Switch
Prijs: 14,99

Er zijn door de jaren heen veel maffe games verschenen. Een game met een knolraap in de hoofdrol is echter nog een unicum. In Turnip Boy Commits Tax Evasion **speel jij als dat redelijk obscure stuk groente en heb je, zoals de titel zegt, belastingfraude gepleegd.** Aan jou de taak om de markante Mayor Onion terug te betalen door uiteenlopende klusjes voor hem op te knappen. In eerste instantie ziet de game er vooral erg schattig uit, met lieve personages van groente, fruit en aandoenlijke diertjes. Echter merk je al snel dat de game een duistere ondertoon bevat. Gedurende de game kom je ongure personages en zelfs georganiseerde misdaad en nucleaire bommen tegen. Dit is de kracht van deze excentrieke indiegame: **het contrast tussen schattig en bizar.**



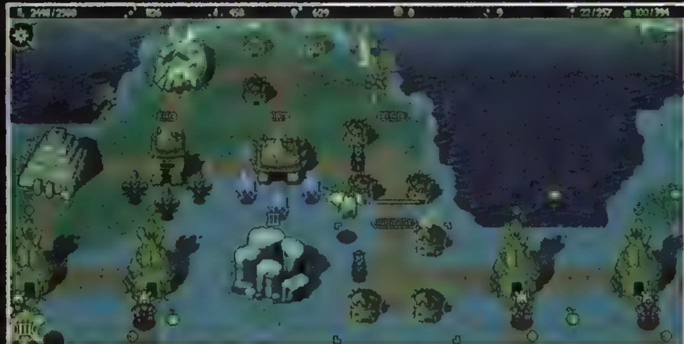
Het is vrij lastig om humor goed over te laten komen in een game, maar het lukt de makers hier uitstekend. De dialogen zijn stuk voor stuk goed geschreven en genereren meer dan voldoende gniffels, soms zelfs een grinnik! **Een agressief en militair bevoegd stukje macaroni kan je spontaan overvallen met een levensverhaal waar je u tegen zegt**, om maar een voorbeeld te noemen. De game speelt een beetje als een versimpelde versie van 2D-Zelda. Je loopt rond door een kleurrijke overworld, komt dungeon-achtige locaties tegen en vecht tegen een eindbaas. De besturing op de Switch is niet ideaal (B om te bevestigen, A om te annuleren?!), maar hier wen je al vrij snel aan. Houd er wel rekening mee dat de game bijzonder kort is. Als je drie uur uit de game weet te slepen, ben je al goed bezig.



SCORE 74



uitstekend, en ook de soundtrack is het waard om even bij stil te staan. Twee van de 35 tracks zijn gemaakt door Capcom-veteraan Manami Matsumae, en ook de rest past uitstekend bij de feel en flow van de game.



Eva heeft in de platformsegmenten drie skill-trees tot haar beschikking, elk gebaseerd op een unieke regio in de game, en je kunt er met één druk op de knop tussen schakelen. Ook dat werkt erg lekker, en omdat je de skills kunt uitdiepen door ze te upgraden met de beloningen van de challenges die overal verborgen zijn, **zit er ook nog de nodige diepgang in.** Later in de game wordt het een tikkeltje lastig; de laatste dungeon is bijvoorbeeld een opeenhoping van de meest frustrerende platform-elementen, van achtervolgingen tot insta-death valkuilen, met gelukkig wel een paar checkpoints tussendoor.

Nou, poets de Gold Award maar op! Toch? Uhh, nee. Want aan het begin van dit tekstje zei ik al dat Smelter een samensmelting is van allerlei genres, en ik heb hier slechts één besproken. En die andere genres... verpesten de ervaring. De map waarop je de dungeons uitkiest verandert de game namelijk ineens in een RTS, gecombineerd met tower defense en een soort top-down shoot-em-up.

Maar **zo diepgaand als het platformen is, zo eendimensionaal is die RTS.** Je vliegt rond met Smelter, delegeert zijn 'Zirms', bouwt vijf soorten nederzettinkjes en houdt vijandelijke invasies tegen. De objectives zijn hier enorm repetitief en er komt bijna geen tactiek bij kijken, dus **ik snap niet waarom deze genres op een hoop zijn gegooid.** Als platformer is Smelter echt een hele toffe game, maar je móét de RTS/tower-defense spelen om dungeons te unlocken en Eva's skills vrij te spelen. En da's het gewoon niet waard.

SCORE 61

HET MYSTERIE VAN DE VERLOREN NES-GAME



Titel: **Famicom Detective Club: The Missing Heir & The Girl Who Stands Behind**
Platform: Switch
Prijs: 59,99



Het mag als een klein wonder gezien worden als een Japanse game na meer dan dertig jaar het daglicht ziet in het Westen en al helemaal als het om een Nintendo-game gaat. In dit geval gaat het zelfs om twee titels uit de Famicom Detective Club-serie, die oorspronkelijk verschenen op de Famicom Disc System (een add-on voor de NES die wij hier nooit kregen): The Missing Heir en de prequel The Girl Who Stands Behind. Beide games zijn na al die jaren in een compleet nieuw jasje gegoten. **De ruwe pixels hebben plaatsgemaakt voor prachtige artwork die niet zou misstaan in de meest sugoi anime.** De achtergronden en personages nemen je mee naar uiteenlopende locaties in Japan, die stuk voor stuk prachtig gemaakt zijn. Ook zijn alle personages nu voorzien van (enkel Japanse) voice-acting, wat het geheel wat dynamischer maakt en je Japanse taalkennis tegelijkertijd naar een hoger niveau tilt. **De gameplay van Famicom Detective Club is zo goed als gelijk gebleven**

I SAW EEN TEGENVALLENDE GAME



Titel: **I Saw Black Clouds**
Platform: PC, PS4, Xbox One, Switch
Prijs: 12,99



In de Jaren '90 waren full-motion video-games de shit. Neem Mad Dog McCree, Drug Wars en bijvoorbeeld Phantasmagoria. Dat was genieten, toch? Tegenwoordig worden dit soort titels ook nog gemaakt, maar zijn het vooral interactieve verhalen die je 'speelt'. Nog niet zo heel lang geleden werd ik blij verrast door Late Shift en The Complex. Ik had daardoor stiekem ook best wel zin in I Saw Black Clouds.

In deze game mag je Kristina door het verhaal delegeren, wanneer zij teruggaat naar het dorp waar ze is opgegroeid omdat haar beste vriendin plotseling is overleden. **Was dit zelfmoord, of is er meer aan de hand?** Nou, het antwoord op deze vraag lijkt me vrij duidelijk, anders is I Saw Black Clouds wel een heel kort spelletje natuurlijk. Dan begint het verhaal, dat je in zo'n twee uur kan uitspelen. Heb je dat gedaan, dan zou je het nog drie keer kunnen doen, want in totaal kan je vier verschillende eindes van de game zien. Maar of je dat ooit gaat halen, dat is een tweede, want **kwalitatief gezien is dit een flinke stap terug** van wat ik eerder van deze uitgever heb gespeeld.



Zo is het horrorverhaal stom en flink verwarrend en krijg je halverwege de game **een gekke plottwist, die de eerste helft van het verhaal volledig door de plee spoelt.** Vervolgens voelt de tweede helft van deze interactieve film zo gehaast, dat er van de opbouw van de eerste helft echt niks meer over is. Daarnaast is wild in beelden knippen ook een vorm van editing, maar of het mooi is en het verhaal er beter door gaat lopen... dat betwijfel ik. Ook zijn sommige overgangen in scenes zó hard, dat complete genres van muziek in elkaar overspringen. **Alsof iemand binnen een seconde een compleet nieuwe cd opzet.**

Is dan echt alles ruk aan deze titel? Nee! Het acteerwerk is best aardig en de locaties zijn echt creepy, maar dat kan de lompe regie helaas niet redden. Dus I Saw Black Clouds mag je overslaan. Wil je een fijne FMV-game spelen, check dan vooral The Complex.

OORDEEL:
I Saw Black Clouds is een zooitje.

aan de originele games, wat in het begin even schrikken is. Het zijn nog steeds visual novels, wat betekent dat je vooral dialogen aan het voeren bent met getuigen en verdachte personages, naar verschillende locaties afreist en objecten in de omgeving zoekt die je kan gebruiken om het mysterie te vorderen. Als je dit soort games vaker speelt kan de gameplay een beetje simpel overkomen, maar vooral voor nieuwkomers is deze langzamere manier van gamen een goede manier om lekker te ontspannen. **Je kiest zelf de naam van je protagonist (in mijn geval was dat Shigeru Miyamoto),** die werkzaam is bij een detectivebureau dat mysterieuze zaken oplost. Het verhaal in de beide games doet goed z'n best om je aandacht erbij te houden. Verwacht hier geen blockbuster-avontuur, maar eerder een wat meer ingetogen verhaal dat wel de nodige twists bevat. De twee games worden in Europa overigens als één bundel aangeboden. Je kan prima met beide games starten, maar we raden je aan om op volgorde van release te spelen (eerst The Missing Heir dus).

SCORE 77



EN NU IS HET ECHT FINAL!



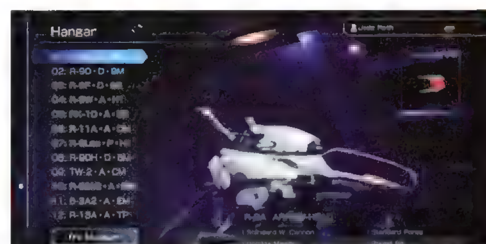
Titel: R-Type Final 2
Platform: PC, PS4, Xbox One, Xbox Series X/S, Switch
Prijs: 24,99

Aangezien Returnal nou niet bepaald een shmup-beleving was zoals ik van ontwikkelaar Housemarque gewend ben, komt dit vervolg op wat ooit de Moeder der shoot-'em-ups was (hoewel dat volgens sommigen eerder Ikaruga of Galaga is) als geroepen. **Want dit zou wel eens zo'n lekker schietspelletje kunnen zijn waar je met een leeg brein en veel plezier een verloren uurtje in pompt.** Zo'n tijdeloze, plotloze game die je makkelijk even tussendoor oppakt als je trekkervinger jeukt.

De eerste R-Type Final komt alweer uit 2003 en was bedoeld als het laatste deel in de mainline-serie van R-Type, dus dat er nu een 2 achter gegooid wordt, tja... is niet het meest logische ooit. Maar hey, zolang er maar lekker geknald kan worden, toch?

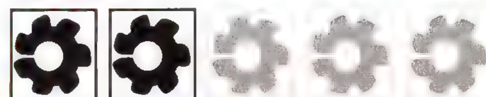
En dat kan, want zoals je misschien weet van horizontale scrolling-schietspelletjes als deze, is de uitdaging flink. **Met één raak schot ontploft je scheepje, de redding van de mensheid,** en ruimte om tussen de vijanden en projectielen te manoeuvreren is er bijna niet. Goed opletten dus, maar de variatie in moeilijkheidsgraden zorgt ervoor dat iedereen wel voorbij World 1 kan komen met een beetje inzet en geduld. Oh, en ook wel wat plezier, trouwens.

R-Type Final 2 heeft wat extra opsmuk in de vorm van meerdere scheepjes die je kan customizen, onnodige intro's plus halve cutscenes en natuurlijke mooiere graphics dan welke R-Type dan ook. **Vreemd daarom dat de sound-effects echt totaal niet modern zijn, terwijl ik ook niet bepaald wild word van de muziek.** Ik word mede daarom ook een stuk blijer



van bijvoorbeeld een Geometry Wars, Resogun en, ja, ook Returnal. Maar rock je het liever oldskool, dan kan R-Type Final 2 wel eens je game zijn.

SCORE:





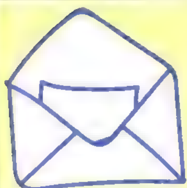
PU 327 LIGT 29 JUNI IN DE WINKELS

SMORGASBORD

VOLGENDE MAAND IN POWER UNLIMITED

- IS HET EINDELIJK TIJD VOOR WOUTER OM LE-GEN-DA-RY TE GAAN! MET Z'N HELM OP!
- EEN LEUK VERHAALTJE OVER EEN ENORME LOSER WAAR WE ALLEMAAL TOCH VAN HOUDEN.
- IS HET EEN HIPSTERFABELTJE, OF IS ALLES MET 'BIO' ERVOOR NOU ÉCHT ZOVEEL LEKKERDER?
- GAAT LAURA KIJKEN WAAR HAAR HART HAAR NAARTOE LEIDT. HOPELIJK NIET VAN EEN AFGROND AF!
- WAGEN WE MISSCHIEN WEL EEN BLIK OVER DE RAND VAN DE EEUWIGHEID...
- VOELT PETERKOELEWIJN EEN TWEEDE, HETE EN ZEER WILDE ADEM IN Z'N NEK!

* ALLES ONDER VOORBEHOUD UITERAARD *



DE MAILBOX!

De mailbox staat gewoon open, dus je kan altijd je vragen insturen op redactie@pu.nl en met een beetje mazzel beland je zomaar op deze pagina. Lachen toch?

Beste reviewteam,

Ik ben al een lange tijd een volger van PU, maar 1 review van de laatste editie maakte mij boos en verdrietig, jullie Balan Wonderworld review.
Ik ben dol op dat spel, en ik speel de Switch versie.
Ik snap niet waarom het spel krijgt zoveel haat.
Het is een prachtig, rustig avontuur met heerlijke muziek.
Leuk karakter designs, gameplay wat ervoor zorgt dat iedereen het kan spelen.
De 81 kostuums geven unieke abilities sommige gebruik ik elke keer, zoals de Frost Fairy.
En het verhaal einde maakte mij bijna



aan het tranen, want zodra je het spel snapt en wat het aan het doen is, is het 1 van de beste modern experiences je kunt hebben.

En als je de roman (ja er is een roman) [leest] krijg je veel meer details over de wereld, de karakters, en hun problemen.
Ik zeg niet dat het spel perfect is, er zijn zekerweten problemen, maar voor mij is het spel makkelijk een 80/100.

Nathan

Beste Nathan,
Het is niet de review die je boos en verdrietig maakt, maar het feit dat je geld hebt uitgegeven aan deze flutgame. Geld waar je hard voor hebt gewerkt en dat je hebt ingeruild voor plezier... nou, ja, dat hoopte je natuurlijk. Wat je ervoor terugkreeg was een drollenbak deluxe, waar je nu verplicht doorheen moet ploeteren, want ja, je hebt er toch geld voor betaald. Dus we snappen dat je boos en verdrietig bent, maakt niet uit, dat hebben we allemaal wel eens meegemaakt.

Groetjes,
Het reviewteam



PLAYSTATION 5-SCHOEN

Hier nog een blik op die uhh, prachtige schoenen. Mocht het maar niet lukken met de PlayStation 5, dan heb je misschien meer mazzel met deze. Mits de bots niet toeslaan. Dit zijn de PG5 PlayStation 5-schoenen van Nike, jawel, basketbalschoenen met PS5-logo's. Wij slaan deze over en houden het gewoon lekker op de Jordan 1, 4, 5, 6 en Air Max 1 als je het niet erg vindt.





BLIJF OP DE HOOGTE VAN HET LAATSTE GAMENIEUWS EN MAAK KANS OP VETTE PRIJZEN ALS JE ONS VOLGT OP:



YOUTUBE.COM/ POWERUNLIMITEDTV



FACEBOOK.COM/ POWERUNLIMITED

TWITTER.COM/ POWERUNLIMITED

NOOIT MEER VETTE VINGERS OP JE CONTROLLER!

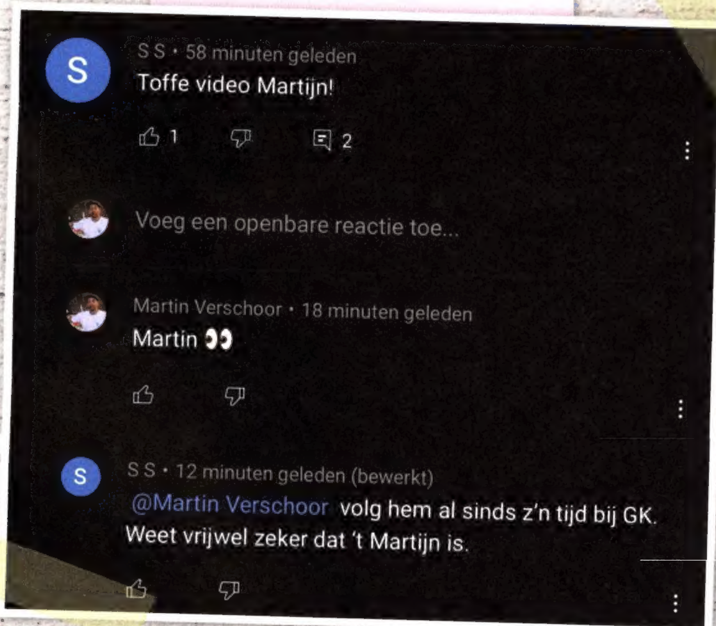
In de categorie 'het is niet stom als het werkt'... de vinger-chopstick! Een soort van knijper die je boven op je hand klemt en je vingers vrijhoudt, zodat je de controller gewoon kan vasthouden. Maar mocht er dan een vette snack gepakt moeten worden, tja, dan kan je daar de plastic prikkers voor gebruiken. Handig, niet?





TOFFE VIDEO MARTIJN

Hij zal wel gelijk hebben.





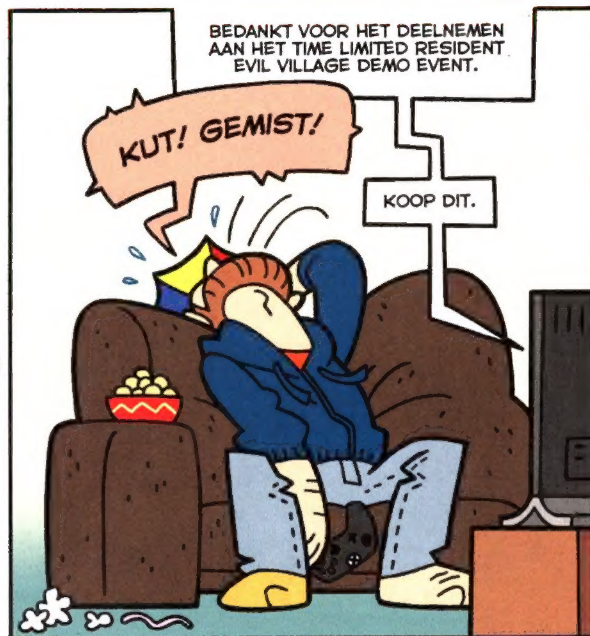
GEWOON EEN SCREENSHOT UIT ASSASSIN'S CREED VALHALLA

FRAMEDROP

JORDI PETERS







QUIZT JE DAT?

DE MAANDELIJKSE PU QUIZ

Nu je de PU bijna hebt uitgelezen, kun je hier testen of je er wat van hebt onthouden. En daar kun je nog een vette prijs mee winnen ook!

prijsvraag@powerunlimited.nl



1 **Waar haalde Marvin vroeger Diablo 2?**
- A) De lokale gamewinkel.
- B) Z'n vaste bibliotheek.
- C) De zeven zeeën.

2 **Hoe omschrijft Jurjen de game Atomic Heart?**
- A) Putin Ex Machina.
- B) System Shock on crack.
- C) BioShock on Vodka.

3 **Waarom heeft Samuel Skyward Sword nooit uitgespeeld?**
- A) De game registreerde z'n intense armbewegingen niet.
- B) Hij kreeg na zes uur spelen een tennisarm.
- C) Hij vindt tijdreizen iets voor flamboyante prinsen uit Perzië.

4 **Wat is zo opvallend aan Returnal?**
- A) Dat je 'm helemaal niet terug wilt brengen naar de winkel.
- B) Het is te moeilijk voor Wouter.
- C) Het is de eerste, echte triple-A roguelike.

5 **Wie was de boosdoener in The Dark Pictures: PU Edition?**
- A) Samuel.
- B) Florian.
- C) Graddus.

6 **Wie is volgens Martin de beste Warzone-speler van de redactie?**
- A) Hij zelf, natuurlijk.
- B) Hij is zo lief om Tjeerd die eer te geven.
- C) Videoproducer Enno.

DIT kun jij winnen!



Mail de juiste antwoorden naar:
prijsvraag@powerunlimited.nl
o.v.v. Quizt Je Dat? Vergeet niet je naam en adres te vermelden.

Alle antwoorden goed?

DAN MAAK JE KANS OP NEW POKÉMON SNAP EN EEN SNAP-GOODIEPAKKET MET DUBBELZIJDIGE POSTER EN FOTOLIJSTJE